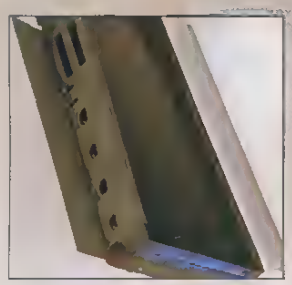
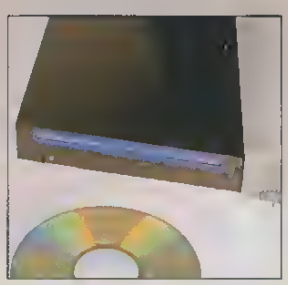
Elder Scrolls IV: Oblivion (X360)
Metal Gear Solid 4 (PS3)
Zelda: Twilight Princess
MoH: Wojna w Europie
Prince of Persia 3
Killzone (PS3)
Cold Winter
King Kong
Killer 7
Black

PSX EXTREME

7.99 wtym 7%VAT

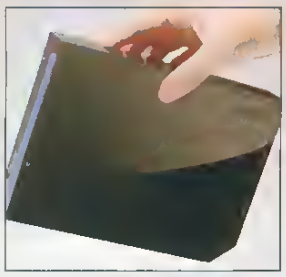
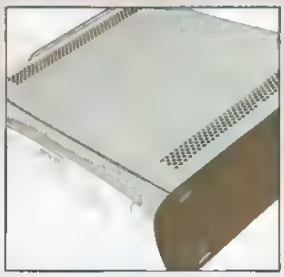
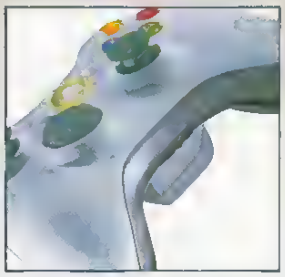
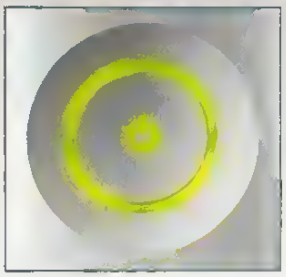
Największy magazyn o konsolach w Polsce





Lipiec '05

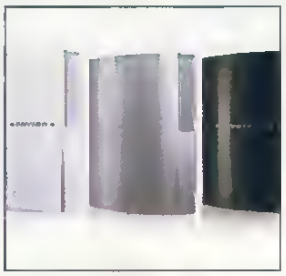
95

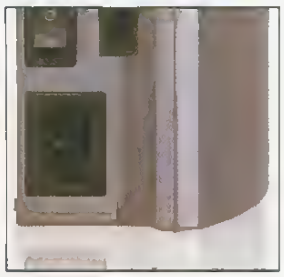
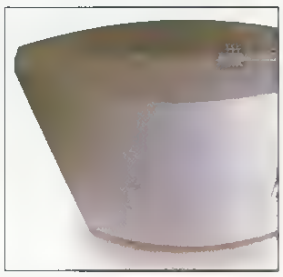
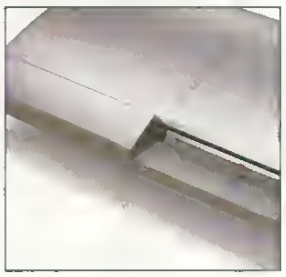







RELACJA Z

E3



INDEX 340898 · ISSN 1429-172X
PSX Extreme
9 771429 172043 07

konsole next gen



Okładka: Konsole next gen (PS3, X360 i Revolution)

Lipiec 2005 / PE#95

wstępniak

E3 przyniosło wiele interesujących informacji, które szybko zrodziły burzę dyskusji na Sieci i w prasie branżowej. W prywatnych rozmowach z Wami przewijał się jeden i ten sam temat - nowa generacja konsol. Mój biedny program pocztowy przeżył szturm maili ze zdjęciami PS3. Dziękuję Wam za dobre chęci, ale ja również takowe fotki posiadam. Może to, co teraz napiszę, zdziwi niektórych z Was, ale jestem trochę zirytowany tą sytuacją (nie, nie chodzi o maile.). Może zgrzeszę, może to dlatego, że to Koso pojechał na E3, a może w zupełności wystarczają mi obecne konsole i jednocześnie przeczuwam, że ktoś z nas zakpił, ale czy nikt nie zauważył, że to co pokazało Sony, to po prostu mistyfikacja i marketingowe bzdury? Ekipa Kutaragiego zrobiła się nerwowa - mając swoją konsolę tylko na papierze, a konkurencję w postaci „namacalnej" (w dodatku z grywalnymi wersjami gier), postanowiła wystawić "klauna", odwracając tym samym uwagę od Microsoftu. Firmy podległe Sony dostały zlecenia na wyrenderowanie kilku fajnych filmików przypominających gry. No i zadziałało! Panowie, dlaczego tym razem tak mało podciągnęliście screeny z Getawaya? Trzeba było pokazać zdjęcia z Londynu, co za różnica? Ty, Czytelniku, nie daj się nabrać - wszelkie materiały "wideo" potraktuj z dużą dawką rezerwy. przynajmniej w przypadku nowej platformy Sony. Pooglądać jednak nie zaszkodzi, poczytać również, porównać dane techniczne - czemu nie? Ale gdyby tak wyglądał Killzone, byłbym pierwszym, który ze szczęścia wyrzuciłby swoją PS2 przez okno.

Xbox 360 to już trochę inna bajka. Do końca nie wiadomo, jakie układy napędzały gry prezentowane na E3, ale można przypuszczać, że to, co wiedzieliśmy i w co graliśmy, było co najwyżej troszeńkę oszukane. A Revolution? Oceńmy dizajn obudowy i na tym poprzestańmy. Pewnie samo Nintendo jeszcze nie jest pewne, co będzie siedzieć w tym sprzęcie. Plan jednak wykonano i konsola "jest", bo wszyscy już wiedzą, jak będzie wyglądać. Przy okazji E3 Ninny wystawiło nowego gracza w „małej lidze" Game Boy Micro doskonale odzwierciedla politykę firmy: "Wy się tam ścigajcie w nowych technologiach, a my sobie zrobimy odmłodzone retro. I tak się sprzeda". I dobrze, że jest chociaż jeden taki "gracz" na rynku. Nie wiem jak Wam, ale mnie się ta mała pluskwa podoba.

A w tym całym zamieszaniu większość z Was nie zauważyła najważniejszego - w LA pokazano wiele fajnych gier na obecne systemy, a kilka tytułów mile zaskoczyło swoim poziomem. No i właśnie tym należy się na razie cieszyć. Wszystko zostało opisane na kolejnych stronach, nie będę zatem przeciągać.

Wakacje tuż tuż (w Redakcji zaczął się już okres urlopowy), więc pomyśleliśmy, że w PE przydałoby się więcej okołogrowych tekstów, wywiadów z "branżowcami" itd. - do poczytania na plaży, na ławce w parku, w kajaku (?) czy po prostu w łóżku przed snem. Tak się złożyło, że recenzji jest wyjątkowo mało, dzięki czemu mogliśmy sporo stron poświęcić na raport z wybrzeża USA (za miesiąc druga część). Zatem miłego odpoczynku życzę, czy to czynnie przed konsolą, czy biernie, ale z PE w ręku, wylegując się na plażowym ręczniku. Następnego numeru szukajcie w kioskach nie dwudziestego, ale nieco później - dokładnie 26-tego lipca. □ [ścierą]

PS. Jeśli czekaliście na informacje o następnym Extreme Party, to mam smutną wiadomość. Z kilku przyczyn zlotu najprawdopodobniej nie będzie (wszystko rozbija się głównie o brak odpowiedniego ośrodka - dotychczasowy wyremontowano i wszystko się pozmieniało na lepsze, czyli na gorsze:).

Hardkor

ALFABET MGS3: SNAKE EATER R3
RRDN MASDWEJ REKLAMY R5
DREAMCAST LIVES 4EVER 74
ER-RAY 70
EYETOY, AI I RDNSOLE NEXT-GEN R5
ROREA GRA PO SWOJEMU RR
MAM POMYSŁ! 73
OD GRACZA DLA GRACZY 6R
DRIEM MANIAKA R7
PSX NOT DEAD! 74
SZARA STREFA R4
SEGA CLASSICS COLLECTION 78

OPISY

CAPCOM VS SNK 2 87
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS 62
SUIKODEN IV R5
TEKKEN 5 88

on-line

MIDNIGHT CLUR 3: DUR EDITION 76

TESTY

NDADVANCE 2.D PAL 95
PAD DRAGONBOX 2.4GN WIRELESS-X 95
PAD DRAGONROR TERMINATOR-X 95
USR ERTREME PAL VER. 1.D 95

KONKURSY

RONRURS "LISTOWY" 92
NC ROOM 93
ROZWIĄZANE RONRURSU RESIDENT EVIL 94
RPG EXTREME R4
TELERTREME 82, 87
TURNIEJ DOMOWY F1'04 R3

REGION DVD 94

recenzje

7SINS 61
AMERICAN CNOPPER 55
COLD WINTER 56
JIMMY NEUTRON: ATTACR OF TNE TWONRIES 55
MEDAL OF HONOR: WOJNA W EUROPIE 5R
MEGA MAN X: COMMAND MISSION 55
MOTOGP 4: OFFICIAL GAME OF MOTOGP 53
SPONGEROR SQUAREPANTS: THE MOVIE 55
STELLA DEUS 54
TT SUPERRIRES: REAL ROAD RACING 53

AMERICAN CNOPPER 55
CHICAGO ENFORCER 55
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS 5D
MYST IV: REVELATION 52
SPONGEBOB SQUAREPANTS: THE MOVIE 55

JIMMY NEUTRON: ATTACK OF THE TWONRIES 55
MEGA MAN R: COMMAND MISSION 55
SPONGERO8 SQUAREPANTS: TNE MOVIE 55

POCKET

GAMEBOY MICRO 78
METAL GEAR ACID R1
RIDGE RACER 8D

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2005
NELACIA Z E3 CZ.1 14
LASECZKI Z E3 CZ.1 15
PLAYSTATION 3 32
NEVOLUTION 28
XBOX 360 28
PLAYSTATION 3 VS XBOX 360 ... 40
24: THE GAME 28
BLACK 23
CALL OF CTHULNU. GEOTE 18
CALL OF CTHULNU: NE 10
CASTLEVANIA: COD 27
CONDEMNED CO 45
DEAD OR ALIVE 4 47
ELDED SCROLLS IV: OBLIVION ... 42
FINAL FIGHT: STREETWISE 28
FUEL AUTO 46
GEARS OF WAR 41
HITTER 7 16
HILLZONE 28
KING KONG 21
LEGENN OF ZELDA: TP 26
MATRIX. PATH OF NEO 19
METAL GEAR SOLID 4 36
MOTONSTORM 34
OKAMI 28
ONI@USNA: DOD 27
PERFECT DAUN: ZERO 45
PRINCE OF PERSIA 3: NN 20
SCARFACE: TWIY 24
SOUI CALIBUR 3 18
SPARTAN: TOTAI WARRIOR 22
STARGATE SG-1 18
THE GODFATNEN 44
THE OUTFIT 46
TOTAL OVERDOSE 29

CO NOWEGO?

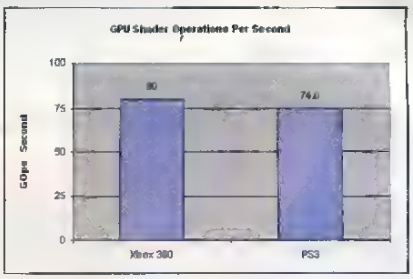
Papierowa wojna

Pierwszy raz w historii branzy zdarzyło się, by ktoryś z producentów zaprezentował swoją nową konsolę na jednym z kanałów telewizyjnych. Oczywiście, jak ne Microsoft przystało, bo to o jego zabawce Xbox 360 mowa, przygotowano ne tę okoliczność całe show, tak żeby było efaktownie, z rozmachem i z przepychem. Skupiono się, co oczywiste, ne najmocniejszych cechach urządzenia, a w całym tym marketingowym bełkocie głównym przesłaniem, wybijającym się ponad wszystkie inne, było to, musisz mieć naszą konsolę. To urządzanie, które jest Ci niezbędne, to wynalazek na miarę koła, chcesz być trendy i na czasie, kup Xboxa 360. Co trzeba im przyznać, to ze cała ta dynamiczna zajawka połączona z wypowiedziami bardziej lub mniej znanych ludzi została kapitalnie zrealizowana. Po obejrzeniu szczerze miałem ochotę wyskoczyć z fotele i nie zdajmując kapci biec do sklepu, by nabyć coś, co jest mi niezbędne do przezycia w dzisiejszym świecie, jak twierdzi Microsoft.

Zastanawiałem się wobec tego, jaka będzie na to wszystko reakcje Sony, które wraz z premierą PS3 raczej nie chce lansować nowego stylu życie jego posiadacza (ironia) i tak jak się można było spodziewać, japoński gigant podszedł do sprawy bardzo spokojnie, rzekłbym nawet konserwatywnia, przygotowując ne E3 coś, co miało odwrócić oczy wszystkich od Xboxa 360. Ken Kutaragi nie wmawiał nikomu, ze jego konsola jest dla trendy ludzi, ze Ty też musisz ją mieć, tylko na spokojnie przedstawił specyfikację techniczną PS3 oraz kilka filmów prezentujących w akcji pierwsze gry na trzeci system w histoni firmy. Odpowiednio opracowene słupki oraz wykresy zostały przygotowane tak, by zdyskredytować w oczach ogółu moc nowego X-e, pokazując tym samym siłę i potęgę PS3. Najbardziej eksponowano wydajność tzw. floating point (liczby i operecje zmiennoprzecinkowe), który w konsoli Sony osiągnęło wynik ponad 2 teraflopów, czyli sumarycznie konsola zdolna jest do wykonania dwóch bilionów operacji zmiennoprzecinkowych ne sekundę, przewyższając tym samym wynik niektórych starszych superkomputerów. Konkurencja z Microsoftu poszczycić się może wynikiem mniej więcej o połowę mniejszym. Sony miało tę przewagę, ze już wcześniej znało specyfikecję techniczną Xboxa 360, było więc w stanie przygotoweć na E3 takie słupki i liczby, ktore są zdecydowanie na ich korzyść.

Trudno zresztą oczekiwać, bo to norma w tym biznesie, by nie chwalić się i nie pokazywać na papierze czegoś, co akurat dla danej firmy jest najwygodniejsze, zapominając o innych, mniej już korzystnych elamentech. Same operacje zmiennoprzecinkowe to przeciez nie wszystko (to nawet nie połowa, tylko część działeń samego CPU), ale dle kogos, kto mniej interesuje się tego typu technicznymi zagadnieniami, PS3 będzie lepsze (spotkałem się już z opiniami, że "dwa razy szybsze"), bo logiczne jest, ze 2 teraflopy to więcej niz 1 terflop. Microsoft szybko zareagował, w kilka dni po konferencji Sony przedstawił swoje słupki i wykresy, z których z kolei wynika, ze to Xbox 360 jest lepszą i berdziej wydajną meszyną. Firma Billa Gatesa zauważyła, ze generelna moc ich konsoli jest większe, ponieważ procasor w Xbox 360 ma trzy główne rdzenie, podczas gdy The Cell tylko jeden. Inny argument: Xbox 360 ma przepustowość pamięci ne szokująco wysokim poziomie 278,4GB na sekundę, tymczasem maszyna Sony nie wyciąge nawet jednej piątej tej wartości i zamyka się w liczbie 48GB/sek. Co ponadto? Procesor w X360 został zaprojektowany tak, by dać programistom moc, której aktualnie potrzebują, i którą będą w stanie terez i w późniejszym czasie wykorzystać. Microsoft przyzneje, ze The Cell ma wyjątkowo wysoką wydajność jeśli chodzi o operacje zmiannoprzecinkowe (czyli wspominene 2 do 1 na korzyść Sony), ale ich wykorzystanie w grach jest ograniczone i na takim poziomie niepotrzebne.

Co jest w tym wszystkim najśmieszniejsze, obie firmy podają faktyczne dane, tylko kazde te, które są dla niej wygodne. Chodzi po prostu o to, ze tu wszystko zależy od tego, kto robi słupki/wykresy. Oczywistym jest, iz kazda z konsol me swoje mocniejsza oraz słabsze strony, a zadaniem speców od marketingu jest wyeksponowanie tych pierwszych, przy jednoczesnym ukryciu drugich. Do tego przywykłem, bo to norma. Natomiast od zawsze trudno mi było zrozumieć manipulacje, jakich dopuszczają się niektore firmy podczas rozmaitych prazentecji. Tym razem statuetkę za "największy wałek E3" otrzymuje ode mnie Sony, które m in. ustami swoje wiceprezydenta Jacka Trattona próbowało wmówić Graczom na całym świecie (wywiad na jednym z kanałów TV), że np. pokazana w Los Angeles kolejne część Killzone to gra właściwa, czysty gameplay, podczas gdy w rzeczywistosci był to zwykły render przygotowany na szybko przed targami na potężnych stacjach graficznych. Ponadto trailer ten



Słupki i wykresy, z których niawele wynika

przedstawiał tylko koncept programistów, zamysł, jek druga część tego FPS-e w oczach twórców powinna wyglądać. Nie mam większych wątpliwości, ze gry ne PS3 będą tek wyglądeć, ale ściemniania ze strony producentów, zwłaszcza kogoś tak wysoko w firmie postawionego, zwyczajnie nie lubię.

Mając tylko dane na papiarze trudno określić, ktora z konsol będzia lepsze. Patrząc na historię branzy łatwo dostrzec, że zawsze najlepsze technicznie gry, bo to one są przeciez dla nas najwazniejsze, pojawiały się na tej konsoli, która swoją premiarę miała później. PSX przegrywał grafiką z N64, DC odstawał od PS2, PS2 nie osiągnęła poziomu Xboxa. Zaznaczem, ze czysto technicznie, nie mówię o sukcesie rynkowym (bo tu już było zgoła odmiennie, platformy Sony zgniotły konkurencję). PS3 ma potężną moc (jestem pod ogromnym wrazeniem), Xbox 360 rowniez (dostaliśmy to, czego mozna było się spodziewać), jednak taką na wyciągnięcie ręki, bo przeciez konsola jest coraz bliżej swojej premiery, a w kolejce czeka jeszcze Revolution, którego specyfikacji nie zaprezentowano na razie nawet na papierze. Nie wiem jak Ty, ale ja ostatnio zacząłem rozglądać się za telewizorem w standardzie HDTV, bo zakup takiego przy platformach nowej generacji będzie obowiązkiem. W któryms z następnych numerów zrobię przegląd rynku w tym względzie, skupiając się na różnych firmach, modelach oraz przede wszystkim cenach. □ [shiva]

w pigule

■ Ostatecznie potwierdzono to, co i tak wszyscy fani piłeczek Konami wiedzieli - 4 sierpnie ukaże się Winning Eleven 9. Wiadomo, że poprawie ulegnie animacja w tym celu przemodelowano podstawowe ruchy zawodników oraz dodano zupełnie nowe zwody. Dojdzie możliwość grania w śniegu i przeraźliwym zimnie (szybka reakcje Konami na zdobycie przez CSKA Moskwa Pucharu UEFA) ba - podczas gry na takim boisku będzie mozna dostrzec wydychane przez piłkarzy powietrze! Ciekawe czy będzie to zindywidualizowane - część oddycha przez nos, część przez usta, koleś po długim najdzie ma szybszy oddech od innych. Wiem, zapędziłem się. Pojawią się dwie nowe pozycje na boisku - Wing Back i Second Top. W WE9 znajdziemy tez nowy tryb "Nippon Challenge Go for 2006", w którym Gracze będą mieli za cel odprowadzić naprezentacje Japonii do finałów Mistrzostw Świata. Ten tryb ma się wyróżnieć kilkoma zupełnie nowymi opcjami i mozliwosciami ustawień. Ciekawe, w którą stronę pójdzie sena – czy w kierunku radosnego PES4, czy raczej stonowanego PES3, którego „znawcy" uważają za „jedyną słuszną" część. [koso]

■ Sony jeszcze nie zdecydowało, czy twardy dysk będzie na standardowym wyposażeniu PlayStation 3, czy trzeba go będzie dokupić. Z delikatną 'sugestią" pospieszył producent Final Fantasy XI Hiromichi Tanaka stwierdzając, ze PS3 musi dysponować HDD, by był sens tworzenia na ten system kolejnych sieciowych FF. W tej chwili FFXI powstaje na Xboxa 360 i Sony powinno dobrze przemyśleć temat, by potem nie odbijało im się czkawką. Tanaka ujawnił też, że jego team pracuje również nad zupełnie nowym MMORPG-iem na konsolę Microsoftu, ale nie podzielił się żadnymi konkretami. [koso]

■ Jeszcze coś na temat Fineta, tym razem tego tradycyjnego. W wywiadzie dla magazynu "Dengeki PlayStation" Yoshinori Kitase, producent FFX, oznajmił, ze Square Enix tworzy na PS3 nową część FF. I choć logiczne jest, że powstanie trzynasta część, fani chcą widzieć w tym oświadczeniu szansę na stworzenie remake u legendarnej "siodemki". Wszak zaprezentowane na E3 demo techniczne rozbudziło apetyty niektórzy nawet są juz pewni, ze taka gra powstaje. Kitase ujawnił też, że przygotowanie wspomnianego dema FF7 zajęło jego ekipie niespełna półtora miesiąca. [koso]

■ Wydawało się, ze na platformach kolejnej generacji takie gry nie mają racji bytu, a tu proszę - na Xboxa 360 właśnie zapowiadziano Tetris: The Grand Master. Firma Anka zapowiada rozgrywkę przez Live, a najbardziej namacalną cechą wyróżniającą ten tytuł od oryginału jest "klocek rezerwowy", który trzymany jest w zapasie i może zostać użyty w dowolnym momencie. Czy teraz już się przekonaliście do zakupu trzystaszesćdziesiątki? [koso]

■ Game Critics Awards, grupa 33 dziennikarzy z przeróżnych gatunkowo periodyków i serwisów WWW (m in. "Time", "Rolling Stone") wybrała najlepsze w ich opinii produkty E3. Kategoni było mnóstwo, rzućmy okiem na najwazniejsze. Najlepszym kawałkiem hardware'u uznano PlayStation 3, najlepszą grą na konsole The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC), najlepszą grą na handheldy Nintendogs (Dual Screen), a najlepszą grą całej imprezy... Spore, strategię na PC. Cóż, o gustach się nie dyskutuje, a ja nie będę się bawił w złośliwości.) [koso]

Piła



Ohayo Nippon czyli fakty i plotki z Japonii

Witam w kolejnym ON. Co prawda ten numer zdominowany jest przez wiadomości z tegorocznych targów E3, ale myślę, że i tutaj znajdziecie kilka niezłych newsów. A więc bez zbędnego przedłużania - zapraszam do lektury.

Ostatnio pisałem o Taito Memories Vol. 1 - składance klasycznych tytułów od Taito, które ma ukazać się pod koniec czerwca. Składanki oczywiście jeszcze nie ma, ale jest już zapowiedź Taito Memories Vol. 2, które również zawierać będzie 20 klasyków ze stajni tej firmy. Data premiery nie została podana.

Konami poinformowało, że powołało do życia nowe studio developerskie o nazwie Kojima Productions, pod wodzą Hideo Kojimy oczywiście. Pierwszym projektem nowego teamu jest Metal Gear Solid 4 dla PS3. Oprócz Kojimy, który będzie szefował pracom nad MGS4, w KP będą pracować również Kanchiro Imaizumi, Shuyo Murata i Yoji Shinkawa (charadesigner).

Zapewne cieszą się japońscy Gracze-onaniści. A to za sprawą dwóch wydawców GLAY z i H M P, którzy to na nosniku UMD wypuszczą łącznie 8 filmików ne PSP „od lat 18". Juz nie trzeba będzie nosić ze sobą do ubikacji całej sterty "świerszczyków", dodatkowo w razie nieoczekiwanego wtargnięcia kogoś z domowników ma się alibi. „No co? Gram!" GLAY'z uraczy japońską sex-widownię pięcioma tytułami, natomiast H M P trzema, a ich ceny będą się wahały pomiędzy 1995 a 3990 jenami. Można się teraz spodziewać całego wysypu tego typu produkcji w formacie UMD dla PSP, a to głównie dlatego, że w przypadku filmów Sony nie zamierza w ogóle ingerować w zawartość tego, co pojawi się na nośniku – słowem, "róbta co chceta". "Wierzymy, iż tematyka filmów w formacie UMD powinna być zróżnicowana, dokładnie tak samo, jak ma to miejsce w przypadku produkcji na płytach DVD. Nie będziemy kontrolować ich zawartości tak, jak ma to miejsce w przypadku gier" - powiedział jeden z przedstawicieli Sony. Skąd takie luźne podejście Sony do tematu niczym nie skrępowanej erotyki na płytach UMD? Tu teka miała teorya. Otoz swego czasu toczyła się batalia pomiędzy sonowskim formatem Betamax a starym już (ale jakże popularnym) VHS-em. Jednym z powodów porazki Betamax był fakt, iż w czasie tej batalii miała miejsce eksplozja filmów dla dorosłych na kasetach VHS, podczas gdy Sony nie wyraziło zgody, aby ten typ kinematografii pojawił się na ich kasetach. Czyzby Sony wyciągnęło wnioski z tego niepowodzenia i stąd zielone swiatło dla erotyki na płytach UMD? Nie ma nic lepszego dla spopularyzowania nowego formatu nośnika, jak



■ Okładka z filmu Kyonyuu Nurse Amai Mitsu (po naszemu: Pielęgniarka z wielkimi piersiami - Ameu Mitsu)

Lp.	Tytuł	Wydawca	Platforma
1	TearRing Saga Series: Berwick Saga	Enterbrain	PS2
2	Namco x Capcom	Namco	PS2
3	SD Gundam 3 Generation DS	Bandai	NDS
4	Racing Battle C1 Grand Prix	Genki	PS2
5	Atelier Iris: Eternal Mana 2	Gust	PS2
6	TDMKKC KRKNKO no DS Training*	Nintendo	NDS
7	Hanjuku Eiyuu 4: The 7 Hanjuku Eiyuu	Square Enix	PS2
8	Yu Yu Hakusho Forever	Banpresto	PS2
9.	Romancing SaGa: Minstrel Song	Square Enix	PS2
10.	Metroid Prime 2 Dark Echoes	Nintendo	GC

■ TOP 10 najlepiej sprzedających się gier - według Oengeki

mnóstwo golizny - tak twierdzą co niektórzy szarzy Japończycy. Na koniec listy pierwszych 8 erofilmow na PSP: 8 lipiec: Goku Honban Tachibana Riko (GLAY'z, 3800 jenów), Kyonyuu Nurse Amai Mitsu (GLAY'z, 3800 jenów), Kaneshiro Anna: Koukyuu Soap Jou (GLAY'z, 2800 jenów), 16 lipiec: H M P: Countdown 2005 (H M P, 1995 jenow), Syojokyu Miyako Hikaru (H M P, 1995 jenów), Hoshino Hikaru BEST (H M P, 1995 jenów), 22 lipiec: BiBody Ero-Terrorist Noa (GLAY'z, 2800 jenów), Loli-Nanpa Special 5 (GLAY'z, 3800 jenów).

Tecmo 26 lipca wypuści na japoński rynek tańszą wersję Dead or Alive Ultimate dla Xdoxa w cenie 3990 jenów.

SQUARE ENIX PARTY 2005

W dniach 30-31 lipca bieżącego roku w tokijskiej Makuhari Messe odbędzie się Square Enix Party 2005, podczas którego zaprezentowane zostanie kilkanaście gier ze stajni SE, wszystkie w wersji grywalnej: Final Fantasy XII (PS2), Kingdom Hearts II (PS2), Code Age Commanders (PS2), Slime Monmon Dragon Quest 2 (NDS), Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII (PS2), Musashiden II (PS2), Fullmetal Alchemist 3: Kami o Tsugu Shoujo (PS2), Grandia III (PS2), Heavy Metal Thunder (PS2), Final Fantasy XI (PS2, PC), Everquest II (PC), Front Mission Online (PS2, PC) oraz kilka gierek na telefony komorkowe. W specjalnie wydzielonej strefie kinowej zostanie zaprezentowany nowy trailer filmu Final Fantasy VII: Advent Children.

Wiadomo już, jak sprzedawały się w Japonii gry Square Enix w poprzednim roku fiskalnym (1 kwiecień 2004 - 31 marzec 2005). Oto wyniki gier w Japonii ogólnie sprzedano 8,5 miliona sztuk, Dragon Quest VIII (PS2) - 3 mln 610 tys. szt., Radiata Stories (PS2) - 290 tys. szt., Dragon Quest & Final Fantasy In Itadaki Street Special (PS2) - 380 tys. szt., Fullmetal Alchemist 2: Akaki Elixir no Akuma (PS2) - 160 tys. szt., Egg Monster Heroes (NDS) - 90 tys. szt., Final Fantasy I & II: Advance: Dawn of Souls (GBA) - 290 tys. szt., Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA) - 360 tys. szt., Tomeko no Daidoken 3 Advance: Fushigi no Dungeon (GBA) - 140 tys. szt.

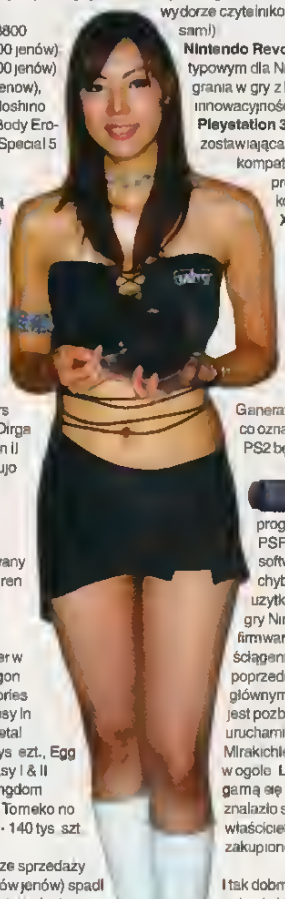
CESA pointormowała, ze całkowity zysk ze sprzedazy gier w 2004 roku w Japonii (909,1 miliardów jenów) spadł o 19,8% w stosunku do roku poprzedniego. Niemniej jednak zaopatrzenie w gry wzrosło o 9% (468,4 miliarda jenów), a sprzedaz o 2% (235,8 miliarde jenów). Zysk ze sprzedazy konsol również jest spadkowy i zmniejszył się o 37,4% (440 miliardow jenów), głównie za sprawą niskich cen obecnych na rynku konsol. CESA spodziewa się wzrostu zysku ze sprzedaży konsol ze rok 2005 głównie za sprewą pojawienia się Nintendo DS i Sony PSP oraz zbliżającej się premiery Xbox 360.

Famitsu zapytało swoich Czytelnikow, która z nadchodzących konsol wywołała u nich największe zainteresowanie. O dziwo, aż 42,2% czytelników odpowiedziało, iz Nintendo Revolution, 39,8% opowiedziało się za PlayStation 3 i tylko 18% za Xboxem 360. Ponizej wyszczególnienie cech konsol, która najbardziej zaważyły na wydorze czytelnikow Famitsu (o ich merytoryce zadecydujcie sami!)

Nintendo Revolution: a) kompaktowy design w typowym dla Nintendo stylu, b) możliwość ściągania i grania w gry z NES-a, SNES-a i N64, c) prawdopodobna innowacyjność, d) zaufanie do sprzętu

Playstation 3: a) niesamowita specyfikacja techniczna, zostawiająca w tyle inne konsole next-gen, b) kompatybilność z PSX/PSone i PS2, c) unikatowy procesor Cell i Blu-ray, d) niezły design konsoli (jednak sam pad wygląda głupio)

Xbox 360: a) wspaniały support ze strony developerów, z ludźmi takimi jak Akira Toriyama i Hironobu Sakaguchi, b) Square Enix będzie supportować konsolę, c) niezły design konsoli, kolor, specyfikacja techniczna i zapowiadane gry, d) konsola może stać w pionie.



To już dosłownie ostatnie dni serwera dedykowanego grze Arc The Lad: Generation. W dniu 30 czerwca Sony wyłączy go, co oznacza, ze japońscy miłośnicy tego erpega na PS2 będą mogli pogrywać w niego jedynie offline.

Troszkę krwi napsuł firmie Sony niejaki Pan Mirakichi, autor programu RIN - emulatora GameBoya dla PSP (http://mirakichi.hp.infoseek.co.jp/software/RIN.html). Sony nie spodobało się chybe to, ze dzięki jego emulatorowi użytkownicy na konsolce Sony mogą grać w gry Nintendo. Pojawiła się więc nowa wersja firmware'u (oznaczona numerkiem 1.5), do ściągania której zachęca Sony, jako lepszej niż poprzednie. Prawda jest natomiast taka, że głównym "ulepszaniem" zawartym w tym upgrade jest pozbawienie konsolki możliwości uruchamiania wspomnianego emulatora Pana Mirakichiego, a co więcej, amatorskich programów w ogóle. Logicznym więc jest, ze ludzie niezbyt gamą się do wymiany firmware'u, ale i ne to Sony znalazło sposób! Otoz nowe produkcje informują właścicieli konsolek PSP, że do odpalenia właśnie zakupionej gry wymagany jest upgrade firmware'u.

I tak dobrnęliście do końca ON. I dobrze, bo są wakacje i trzeba przebywać ne dworze, a nie czytać w domu (od tego jest szkoła).

Loki

Touhoku Daigaku Mirai Kagakugijutsu Kyoudoukenkyuu Center Kahashime Ryuuta Kyouju no Nou wo Kitaeru Ohona no DS Training. Koniec tytułu.

w pigule

■ Next-genowa edycja Grand Theft Auto niekoniecznie musi być exclusivem na wybraną platformę - Take-Two nie podjęło jeszcze żadnych decyzji i zamierza bacznie obserwować rynek oraz jego graczy. Poinformował o tym niedawno w pewnym wywiadzie sam prezes firmy, Paul Eibeler. Mają w ręku mocną, dochodową markę i w tym przypadku oni rozdają karty. Badania rynku przyniosą im odpowiedz, czy wiązanie się tylko z jedną stroną będzie korzystne pod względem ekonomicznym. Kiedyś było to Sony ze względu na swą pozycję w branzy, ale od czasu GTAIII wiele się zmieniło. [butch]

■ Bankructwo Acclaimu postawiło pod znakiem zapytania losy wojennej gry akcji, którą spłodziło dla nich BattleBorne Entertainment. Mowa o Combat Elite: WWII Paratroopers, które gotowe było do wydania już w





2004 roku, ale z powyższych przyczyn przeszło w sten zawieszenie. Na szczęście znalazł się ktoś, kto zwęszył w tym kasę - kompania Deep Silver podjęła KOCH Media wrzuci ten produkt ne nasz kontynent 30 września (USA 7 czerwca). Gra hula na silniku Snowblind Studios, z którego skorzystały już takie produkcje jak Champions of Norrath czy Baldur's Gate: Dark Alliance 2. Izometryczny rzut kamery 3D na pole walki w grze wojennej to rzadkość i ciekaw jestem, jak wyjdzie to w praniu, tym bardziej, ze zdjęcia ujawniają tez fragmenty FPP. Gra jest wiarna historii (operacja Market Garden, D-Day, w sumie 40 misji), a developer dołoży tez kilka nowych patentów nieobecnych wcześniej. [butch]

■ Opisywany przeze mnie w PE#93 ciekawy shooter FPP Darkwatch: Curse of the Dark West uzyskał nareszcie wydawcę i przybliżoną datę ukazania się na naszym kontynencie. Do porozumienia z High Moon Studios (dev.) odnośnie Europy doszli Francuzi z Ubisoft i chapnęli kolejny emaczny kąsek do swych propozycji na jesień. Albowiem dopiero III kwartał tego roku okaże się pomyślny dla europejskich poczynań Jencho Crossa z nieumarłymi. USA dostania grę w sierpniu od Capcom. [butch]

KONSOLUJEMY

Wygląda na to, ze nie tylko ja nie doszedłem jeszcze do siebie po atrakcjach związanych z zaliczaniem objective'ów w Los Angeles - po E3 branze popadła w pewne odrętwienie, więcej było analizowanie tego, co pokazali wydawcy, niż nowych newsów. Nałożyło się to na sezon ogórkowy, który w tym roku i tak pojawił się stosunkowo późno - przynajmniej jest okazja, by zagrać w tytuły, na które wcześniej nie było czasu. Zresztą nie ma się co oszukiwać - Xbox wyprztykał się już z najgłośniejszych pozycji i przez najbliższy rok pociągnie na oparach. Czas odkładać na trzysta sześćdziesiątkę, bo Microsoft nie będzie się bawił w support konsoli, która miała być tylko przetarciem przed ostrym wejściem w branżę. Sad but true □ [koso]



Tom Clancy's Ghost Recon 2 Summit Strike - tak oficjalnie zwie się Expansion Pack, jaki do swego squad-shootera na Xboxa (i tylko na niego) szykuje Ubisoft (oczywiście rękami developera - Red Storm Ent.). Co w środku? 11 nowych misji single-player, 16 nowych map do multiplayera, więcej skinów dla postaci, więcej zadań do wykonania w misjach i ścieżek do celu, podrasowany arsenał oraz możliwości ustawienia restrykcji odnośnie broni w grach multi. USA dostanie swoją paczuszkę w sierpniu, czekamy na PAL. [butch]

Na nietypowy pomysł propagujący zdrowe żywienie wśród uczniów 29 szkół podstawowych wpadli radni miejscy z Glasgow. Każdy uczeń otrzymał specjalną kartę do zbierania punktów, które otrzymuje za wybieranie na stołówce i w szkolnym sklepiku zdrowej żywności. Kombinacji jest wiele, a każda daje inny wynik punktowy - wszystkie opisane są na specjalnej stronie WWW, która kosztowała radnych 15 000 funtów. Następne 40 000 pójdzie na nagrody, wśród których są konsole Xbox oraz iPody - od momentu wprowadzenia akcji o połowę spadła ilość jedzących w szkołach chipsy. A u nas tylko mleko i mleko. [butch]

Developer Climax szykuje niezły patent w nadchodzącym na Xodxa MotoGP Ultimate Racing Technology 3. Grając w singla, ale będąc podłączonym do Sieci, zanim wystartujemy konsola wyszuka podobny do naszego wyścig online i da nam możliwość przyłączenia się do niego za jednym przyciśnięciem klawisza. Podobno to rewolucyjny bajer i jeszcze nigdy zabawa offline nie była tak ściśle połączona z online - Climax zachłystuje się swym osiągnięciem. Tradycyjnie to Gracze zweryfikują jego doniosłość. [butch]

Hitman: Blood Money

Producent: IO INTERACTIVE **Data wydania:** 2005



Nikt z nas nie ma chyba wątpliwości, że ekranowe poczynania łysego twardziela z serii Hitman to ścisła czołówka gier akcji dla dorosłych, stojąca w jednym rzędzie z GTA czy Manhuntem. Agent 47 odcisnął na gatunku niezaprzeczalne piętno, oferując w swych produkcjach m.in. ciekawe lokacje, świetną fizykę, szerokie możliwości eliminacji czy genialną muzę Jespera Kyda. Z tym większą przyjemnością spieszę donieść, że Io Interactive uderzając po raz czwarty nie uszczęśliwi nas na siłę jakąś rewolucją, ale wiele planowanych usprawnień i kilka nowości ponownie podniesie walory i tak już świetnego gameplaya. Zmiany zaczynają się od fabuły - z łowcy stajemy się ofiarą, obserwując z rosnącym niepokojem kolejne tajemnicze egzekucje naszych kolegów po fachu z agencji ICA. Pierwsze dwa levele jedynie zwiastują nadchodzące wypadki, coś wisi w powietrzu i wyczuwamy to bez trudu. Dalszy progres przerzesie odkrywa resztę kart, spłata nam figla i ujawni przykre niespodzianki, a 47 po całkowitej utracie kontaktu z pracodawcami wraca na terenie USA i zaczyna działać na własną rękę. [illegible] zdecydowanie świeże światło na nasze poczynania oraz ich konsekwencje. Wielu z Was zapewne z przykrością odbierze info, że gra jeszcze bardziej niż poprzednicy przywiązała na bezmyślną jatkę zamiast stealth - ale znaleziono jednocześnie sposób na złaknionych 'łatwizny'. Patent zwany Rozgłos powoduje, że poleganie jedynie na sile ognia i przysparzanie sobie złej prasy" (dosłownie) w misjach poprzez otwarte i bezpardonowe działania przynosi negatywne skutki w kolejnych etapach. Może utrudniać np. ukończenie zadań, od będziemy bez trudu rozpoznawani przez ludzi jako morderca z okładek gazet. Nasze krwawe działania przyciągają media jak g***o muchy, a ostatnie czego szuka skrytobójca to widownia i rozgłos. Im dalej więc zapędzimy się z naszymi masakrami, tym trudniej będzie nam wrócić na ścieżkę prawdziwego profesjonalisty, co ma swoje wymierne konsekwencje. Alodwiem nasze akcje nagradzane są gotówką - im bardziej tajną i "czystą" operację przeprowadzimy, tym więcej kasy zgarniemy. I tu wchodzi druga nowość: system Blood Money. Za zdobytą kaskę możemy nabywać coraz lepsze narzędzia mordu z opcją rozbudowy czy kustomizacji lub kupować dodatkowe informacje, które zapewnią nam sprawny przebieg kolejnego zadania. Posiadanie gotówki pozwala także skorzystać z usług "Czyściciela", który za odpowiednią opłatą posprząta za nami każdy bałagan, o ile nikt nas nie widział na miejscu zdarzenia (fani Hitmana dobrze wiedzą, jakich kłopotów potrafi narobić zostawione ciało). Skoro mowa o arsenale: ten rozrasta się z każdym kolejnym epizodem serii, nie inaczej jest tym razem. Oprócz tradycyjnych zabawek 47 jak para gunów Silverballers, linka do duszenia czy snajperka W2000 (teraz posiadająca ponad 50 opcji "tuningu"!) spodziewać się możemy wielu broni z tłumikiem krótkiego i długiego zasięgu, bomb zegarowych (mało czysta metoda, ale nad wyraz skuteczna), trucizn, narzędzi domowych' (elektryczność + woda, młotek itp.), a czasami nawet tak finezyjnych jak odważniki czy znany już bejsbol. Sam bohater zyskał natomiast kilka nowych umiejętności, które dają nam większe pole do popisu: możemy m.in. przerzucać ludzi przez barierki (czytaj: zrzucać z wysokości), używać "żywych tarcz", ogłuszać pistoletem (teraz mniejszą broń możemy chować chwilowo za plecami), a dzięki zmianom w AI wabić strażników, odciągać ich od newralgicznych punktów czy mylić tropy. Nowe patenty - m.in. na pozbywanie się ciał - są wciąż implementowane (kwas?), ale developer nie chce ujawniać wszystkich atrakcji. Ano właśnie - mając na uwadze ważne zmiany i nowości gameplayu HBM przebudowano całkowicie zarówno skrypty, jak i cały silnik AI, aby NPC mogli sprostać wyzwaniom. Teraz będą śledzić nas po tropach, badać podejrzane plamy krwi, znalezione przedmioty czy odgłosy, zagadnięci udzielać informacji i ogólnie zachowywać się adekwatnie do sytuacji - środowiska i ludzi wokół nich. Do wszystkiego powyżej dorzucmy jeszcze wyraźne zmiany w kwestiach wizualnych - nowy Hitman to pierwszy tytuł oparty na najnowszym wcieleniu silnika graficznego Io Interactive pod nazwą Glacier. Począwszy od zmian w wyrazie twarzy odhatera, bogatszej mimiki przez nowe efekty dla całej sceny, lepsze cieniowanie, oświetlenie, tekstury i inne bajery, których nazwy nic Wam nie powiedzą, Agent 47 osiągnął kolejny stopień ewolucji graficznej. I na koniec obowiązkowa wisienka na torcie, znak rozpoznawczy serii naszym poczynaniom towarzyszy kolejny genialny, odrębny soundtrack autorstwa Jespera Kyda, idealnie komponujący się z [illegible] zarzeniami na ekranie i budujący klimat, a nagrany z udziałem Orkiestry Symfonicznej i Chóru Budapesztu. A wspominałem, że [illegible] racają laseczki w skórzanych wdziankach i tematy zahaczają [illegible]



KONSOLOWCY

Nie będę ściemniał o kolejnym niezłym miesiącu w historii PlayStation 2, gdy cały świat odpoczywa po E3, zagryzając i zachłystując się nowinkami z obozu next-genów. Rzut oka na wypasiony zestaw recenzji w tym miesiącu jest nad wyraz wymowny, zwłaszcza w zestawieniu z relacją z targów. Ale śpijcie spokojnie, a świńskie skarbonki niechaj puchną w oczekiwaniu na odstrzał - to tylko chwilowy przestój, mini-sezon ogórkowy spowodowany nowymi błyskotkami na horyzoncie. Nie zapominajcie także, że opisujemy gry z wyprzedzeniem, aby ułatwić Wam udane zakupy największych hitów. Już na dniach wyglądajcie w sklepach PALowych wersji God of War, Tekken 5, Destroy All Humans, a recenzowany w numerze MoH Wojna w Europie właśnie wskakuje na półki. Smacznego. □ [butcher]



"Microsoft kroczy za nami po naszych śladach i nie jest w żaden sposób zagrożeniem. Są dobrzy w ulepszaniu rzeczy, ale my przechodzimy na kolejny level z rewolucyjną technologią. Chwilowe zwycięstwo nad nami to jak przypadkowo wygrany punkt w walce z mistrzem karate, a Microsoft wciąż nie ma czarnego pasa () Tak jak w przypadku ich systemów operacyjnych, może im wyjdzie coś dobrego gdzieś tak przy trzeciej generacji" Zastanawiacie się czyje to potoki jadu i złośliwości? To przygotujcie się na szok, albowiem tatusiowi PlayStation najwyraźniej puściły nerwy. Ciągle przechwałki twórców Xboxa 360 sprowokowały samego Kena Kutaragi do powyższych opinii, które z początkiem czerwca ukazały się w wywiadzie dla pewnego japońskiego magazynu. Xbox 360 na pewno będzie pierwszy i tego mu nikt nie odbierze, ale prawdziwa wojna czeka nas w przyszłym roku. Wtedy faktycznie poznamy i ocenimy moc zarówno dzisiejszych oświadczeń ekipy Billa, jak i pogróżek skośnookiej ekipy. [butch]

Równie szokujące wieści dochodzą z obozu Metal Gear Solid 4. W jednym z niedawnych wywiadów sam Hideo Kojima przyznał, że developing nowej części MGS-a jeszcze się nie rozpoczął, ale jednocześnie uważa on, że "Sony celuje z PS3 bardzo wysoko - być może nawet za wysoko dla niektórych twórców i wydawców. Nie wszyscy będą w stanie spełnić wymagania i oczekiwania Sony." Według Kojimy, Xbox 360 jest znacznie "praktyczniejszym" rozwiązaniem "() jest bardziej przyziemny, realistyczny, przystępniejszy - ludziom łatwiej będzie tworzyć na niego." Niezła zagwozdka, nieprawdaż? Ciekawe czy oświadczenie takie zdradza chęć migracji Hideo i jego ekipy do obozu MS, czy oznacza tylko ogrom pracy konieczny do stworzenia MGS4 i spełnienia.

Crash Tag Team Racing

Producent: [illegible] ENT. Data wydania: [illegible] 2006



Podczas gdy genetyczni ojcowie Crash Team Racing płodzą racera ze swym najnowszym pupilkiem w roli głównej - Jak X: Combat Racing od Neughty Dog, aktualni właściciele licencji na rudzielca próbują pójść śladem jego pierwszych, kultowych już dziś wyścigów. Mela jest szansa, że Crash Tag Team Racing zwycięży z Jakiem, ale wygląda na to, że może nas miło zaskoczyć całkiem grywalną zawartością, na co wskazuje wypuszczone ostatnio demo. CTTR jest mutacją platformera w wyścigi, aczkolwiek w przeciwieństwie do konkurenta nie całkowitą - Radical (dev) postanowiło zostawić fragmenty chodzone. Rozgrywane są one w surrealistycznym miejscu w stylu parku rozrywki, w którym zbieramy dziwne monsty i zagadujemy NPC. Te część gry, będąca standardowym platformerem, nie jest jeszcze gotowa - napotkane wyzwania i misje owocować będą kasą i częściami do tuningu furak. A skoro chcemy wygrywać potyczki, musimy mieć coraz lepsze maszyny, więc z własnej woli będziemy tutaj zaglądać - takie przynajmniej jest założenie producenta. Same wyścigi natomiast w dużej mierze opierają się na patencie zwanym Clash - będąc w pobliżu przeciwnika przybieramy na chwilę formę niematerialną i możemy połączyć się z nim w jedno. Jako inicjator Clasha trafiamy na tyły jego wozu, za stery działka o 360-stopniowym zasięgu (i nielimitowanej amunicji), a ten, kto poddał się morfingowi, zostaje kierowcą. Strzelać możemy do zniszczalnych obiektów na poboczu bądź innych uczestników ruchu, na torze występują także standardowe power upy do zbierania w postaci turbo czy broni. Po rozłączeniu się aut wróg zostaje na chwilę oszołomiony, a my zdobywamy cenne metry i czas – ważna, aby nauczyć się tej taktyki i dobrze ją wykorzystywać. Kontrola pojazdów to oczywiście czysty arcade, a fizyke jest bardzo komiksowa i "gumowa" co daje niezły efekt wizualny. Kolory aż wylewają się z ekranu, a rendery postaci są tak ostre i wyraźne, że czasami aż ciężko się przyzwyczaić do takiego Crasha w miejsce zlepka polygonów z PSX-a. Co wielu może poczytać na plus to wysoki poziom trudności gry - wyzwanie i hardkor jak ze starych, dobrych czasów. Część platformowa gry to raczej nic specjalnego ale fanów lisa (e zwłaszcza CTR) może zaskoczyć sekcja jeżdżona - głównie nietypowymi mechanizmami i świetną grafiką. Czy zeskoczy mile, to już kwestia gustu. □ [butcher]



PIGUŁA

Początek czerwca przyniósł kolejne święto w obozie Sony - dokładnie 02.06 ogłoszono, że na świat trafiło do tej pory 90 milionów sztuk PlayStation 2 (dostawy do sieci sprzedaży), co dzieląc wynik na kontynenty daje 36,5 mln dla USA, 32,5 dla Europy oraz 21 mln dla Japonii i Azji. Konsola ujrzała światło dzienne ponad 5 lat temu, dokładnie 4 marca 2000 roku, i jak podaje Sony, oryginalny PSX potrzebował na taki wynik ponad 2 lata więcej. PS2 wciąż mocno się trzyma na rynku, co obrazuja rok fiskalny 2004, który pochłonął ponad 16 mln egzemplarzy, do czego w znaczący sposób przyczyniła się wyszczuplona PStwo. Jeśli chodzi o gry, liczby są jeszcze bardziej imponujące - wspomniany 2004 dał Czamuli rekord wśród współczesnych konsol, albowiem do handlu trafiło 252 mln sztuk gier, e sumarycznie od premiery 800 mln. Pogratulować. [butch]

SCEE London we współpracy z Kuju Brighton szykuja EyeToy: Play 3 - świeżą pozywkę dla kamerki PlayStation2. Jak na razie wśród zapowiedzianych mini-gier znajdują się siatkówka plażowa, kręgle, zabawa w DJ-a, występy w zespole, stylizowanie fryzur, a nawet próba sił w wojskowym obozie przetrwania. Zabawę dla czterech Graczy zapewni odpowiednia porcja prostych, multiplayerowych wyzwań, a na deser pozostaje Playroom. Premiera planowana jest na listopad. [butch]

Czy po raz kolejny jesteśmy świadkami szumnych zapowiedzi, które przyniosą zawód? W końcu Reflections to specjalnie w tej dziedzinie, ale chyba najwyższa pora się czegoś nauczyć na swych błędach. Atari ogłosiło z dumą, że początek 2006 roku przyniesie kontynuację Driv3ra na PS2 oraz Xboxa, a notka prasowa tradycyjnie mówi o wielkich pościgach, niespotykanej dynamice wozów, genialnej fizyce i realistycznym odwzorowaniu Nowego Jorku na potrzeby naszych szaleństw. Póki co wierzymy tylko w to pierwsze i ostatnie. Jak zapewnił szef marketingu Atari, developer skupi się na dopieszczaniu kluczowych aspektów gameplayu, które tak pokochali fani poprzednich edycji gry. Trzymamy kciuki za owe ezlify. [butch]

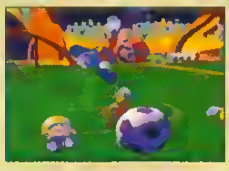
Tego mozna było się spodziewac - na tegorocznych targach E3 nie dowiedzieliśmy się o Nintendo Revolution praktycznie nic bo prezentacja samej obudowy raczej nie była tym, na co czekali wyznawcy Wielkiego N. Mozna zaryzykować stwierdzenie iz większe zaciekawienie wywołały pierwsze informacje dotyczące nowej Zeldy na GC. A na "kostkowym" rynku tradycyjnie marazm, ale do końca tego roku ma pojawić się na GaCka jeszcze ok. 20 tytułów. Wśród nich m.in. Killer 7, Rainbow Six Lockdown, Harvest Moon: Another Wonderful Life, Ultimate Spider-Man, The Sims 2, Prince of Persia 3, Geist, Zelda: Twilight Princess, Pokemon XD oraz Fire Emblem. Dodam jeszcze tylko, ze od 3 czerwca jest już dostępna w Polsce "gierka klaskana" - Donkey Konga 2. Hit Song Parade. [Loki]

Capcom podało ostatnio, ze ich Resident Evil 4 sprzedał się na całym świecie w ilości 1 miliona 230 tysięcy kopii, z czego 660 tys. przypadło na Stany Zjednoczone, 360 tys. na Europę, a 210 tys. kopii sprzedało się w Japonii. (Biohazard 4) [Loki]

W październiku tego roku pojawi się w USA erpeg Pokemon XD: Gale of Darkness spod dłuta Genius Sonority. Jako trener Pokemonow wraz z towarzyszącym mu Pokemonem Eevee (i całą bandą innych dziwolągów) Gracz będzie musiał rozwikłać sekret Shadow Lugia. Gierka ma posiadać okazałą liczbę wszelakich ustawień, mroczną fabułę i postaci o niespotykanych do tej pory cechach. [Loki]

Podczas wywiadu dla IGN Shigeru Miyamoto wyjawił kilka informacji na temat Nintendo Revolution. Oto najważniejsze z nich: a) całej prawdy o Revolution dowiemy się dopiero na następnych targach E3; b) Nintendo nie porozsyłało jeszcze do developerów dev-kitów konsoli (nie dziwne, przecież to na razie tylko obudowa), ale ma on być bardzo podobny do tego z GaCka; c) Nintendo nie ujawni wyglądu kontrolera dla Revolution z obawy przed zagarnięciem pewnych idei przez konkurencję; d) Nintendo rozważa możliwość stworzenia sequela gry Kid Icarus dla Revolution. [Loki]

Nintendo kontynuuje sportową linię z Mario w roli głównej. Super Mario Strikers, bo o tej grze mowa, ma być piłką nożną jakiej nikt jeszcze nie widział. Rażenie przeciwników lodowymi zamrażaczami, wirująca pociski trafiające nieszczęśników z przeciwnej drużyny czy wreszcie terroryzowanie całej drużyny ze pomocą Chain Chompa - to tylko niektóre z niecodziennych zagrań w SMS. W grze oczywiście będą występować najpopularniejsze postaci z serii Mario, a multiplayer na czterech Graczy pozwoli zapewnić na wiele godzin udanej zabawy. Data premiery nie jest jeszcze znana. [Loki]







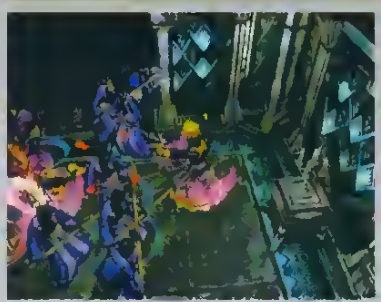
Producent: CLOVER STUDIO **Wydawca:** CAPCOM **Data wydania:** ZIMA 2005

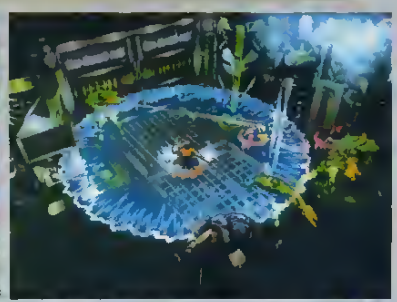
Viewtiful Joe: VFX Battle

Jednym z głównych atrakcji Viewtiful Joe był pomysł wykorzystania dwóch bohaterów - tyle tylko, ze odbywało się to zasadzie wymiany. W danym momencie na ekranie szalała tylko jedna postać. Czas jednak na multiplayerowe szaleństwo, jakim będzie Viewtiful Joe: VFX Battle! Captain Blue kręci nowy film, a ze nie może zdecydować się na to, kto będzie bohaterem, do walki o główną rolę w filmie przystępują rożne postacie znane z dwóch poprzednich części oraz z anima (Captain Blue Junior, Sprocket). Walki będą odbywały się na specjalnie przygotowanych interaktywnych arenach, na ktorych zawodnicy będą starali się wypaść jak najbardziej widowiskowo - tak w trybie Versus, jak i Cooperative. Wprawdzie będzie tu obecny tryb na 1 Gracza, ale zasadniczą atrakcją jest tutaj właśnie multiplayer - jak na razie wszystko wskazuje na to, ze będzie można szarpać tylko we 2 Graczy naraz, choć miejmy nadzieję, że ostateczny produkt umożliwi szaleństwo w cztery osoby. Przekonamy się o tym w trakcie najbliższej zimy.



UWAGA: DS otrzyma specjalną wersję, noszącą tytuł Scratch! Viewtiful Joe. W niej to ma się pojawić nowa moc VFX, ktora będzie wykorzystywać dotykowe właściwości ekranu kieszonsolki. Szczegóły nie są znane. [kali]





Producent: RAVEN SOFTWARE **Wydawca:** ACTIVISION **Data:** IV KW. 2005

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

Miłośnicy X-Men mogą zacząć zacierać rączki - szykuje się sequel chyba najlepszej gry poruszającej tą tematykę. X-Men Legends II: Rise of Apocalypse nie przedstawia może sobą rewolucyjnych zmian, ale za to kusi trybem online, poprawieniem błędów poprzednika, wygodnymi usprawnieniami oraz tematyką. Tym razem do dyspozycji otrzymujemy 16 postaci, z których tylko połowa to podopieczni Charlesa Xaviera, a resztę składu uzupełniają mutanci z Brotherhood Of Mutants z Magneto na czele. Dzięki temu Gracz otrzymuje dostęp do bardziej zróżnicowanych i unikalnych postaci, dość powiedzieć, ze autorzy zmienili nieco występujących w ostatniej części bohaterów (np. Nightcrawler jest teraz uzbrojony w dwa miecze), co by uniknąć wrażenia zbyt wielkich zbieżności między postaciami. Wrogie grupy łączą swe siły w konkretnym celu, aby stawić czoła nikomu innemu, jak potężnemu Apocalypse, co oznacza, ze w drodze do celu przyjdzie też im ubić m.in. jego Czterech Jeźdźców Apokalipsy. Gra jest skonstruowana tak, że nie ma już etapów, w których zasuwa się tylko jedną postacią - a to z powodu tego, ze silną stroną tego tytułu ma być bardzo przyjazny tryb online (posiadacze GameCube'ów muszą ograniczyć się do zwykłego multiplayera do 4 Graczy na raz). Mapy są wyraźnie większe, jest znacznie więcej sekcji na otwartym powietrzu, a do tego mutanci odwiedzą wiele ciekawych i zróżnicowanych miejsc. Autorzy ułatwili nieco możliwość dopalania specjalnych ataków łączonych, wykonywanych przez konkretne pary postaci, pakując do gry potężną ilość takich specjalnych kombinacji - a i będzie też kogo okładać, gdyż w grze występować będzie ponad setka różnych przeciwników. Przygodę opięta będzie w całą masę wyśmienitych filmów renderowanych i bogate nawiązania do różnych wydarzeń znanych z komiksów - i to wszystko jeszcze w tym roku. [kali]

Pila

MotoGP 3

Ultimate Racing Technology

Producent: CLIMAX **Data wydania:** WRZESIEŃ

PLAYTEST

Niewiele gościło na obecnej generacji konsol wybitnie dobrych tytułów traktujących o ultraszybkich dwukołowych maszynach. Jedną z najlepszych jest z całą pewnością, święcąca od lat triumfy na Xboxie, seria MotoGP: Ultimate Racing Technology, której druga część po dziś dzień nosi tytuł najlepszego konsolowego moto-sima. W międzyczasie developerzy z Climax, miast - co ostatnio niezwykle modne - osiąść na laurach i wydać po roku zaktualizowaną wersję tej samej gry, wzięli się ostro do pracy by sprostać po raz kolejny oczekiwaniom wymagających wielbicieli jednośladów. Choć ci ostatni na ukończoną wersję - kultowego już w pewnych kręgach - racera czekać muszą do końca wakacji, nam już dane było zapoznać się z najnowszym dziełem magików z Climax, oraz wprowadzonymi do serii zmianami.

A tych ostatnich jest całkiem sporo. Po pierwsze mamy dwa całkowicie niezależne tryby rozgrywki - Grand Prix oraz Extreme Race. Pierwszy to klasyczny Championship, w którym na szesnastu licencjonowanych torach - wśród nich m.in. Le Mans, Mugello, Assen i Catalunya (zabraknie natomiast ubustwianej przeze mnie Suzuki, którą tym razem zastąpił Losail International Circuit!) - przyjdzie nam zmagać się o mistrzowski tytuł (wespół z równą dwudziestką oponentów), zasiadając na jednej z szesnastu superszybkich, lśniących wyczynowych maszyn (pełna licencja MotoGP na - zakończony już - 2004 sezon). Drugi tryb, Extreme Race wzorowany jest na znanym z Gran Turismo czy Forza Motorsport schemacie - startujemy w sanach wyścigów, by za wygrane kwoty upgradować lub nabywać kolejne maszyny. Różnica polega na tym, iż wyścigi odbywają się na fragmentach dróg publicznych - od prowincjonalnych dwupasmówek, po wąskie uliczki japońskich, hiszpańskich, francuskich i włoskich miast oraz miasteczek (to kolejne dziesięć tras, łącznie mamy ich więc dwadzieścia sześć). Aby jeszcze bardziej urozmaicić zabawę, do naszej dyspozycji w trybie Extreme oddano tylko i wyłącznie dopuszczone do ruchu uliczne maszyny - a więc prowadzące się zdecydowanie inaczej niż wyczynowe monstra (różnice bywają naprawdę kolosalne!). To czego dokonali odpowiedzialni za projekt graficy zapiera momentami dech w piersiach - ze świecą szukać wśród konsolowych pozycji tytułu, w którym tory odzwierciedlono z taką dbałością o detale. Zresztą nie tylko same tory odwzorowano z niebywałą dokładnością - także maszyny, kierowców, całe otoczenie i widoczną infrastrukturę - wszystko wydaje się być dopracowane w najdrobniejszym detalu. Oprawa, szczególnie w połączeniu z ultrapłynną animacją (stałe 60-fps'ów) i krystalicznie ostrym obrazem, robi piorunujące wrażenie.

Wylewające się z ekranu efekty (bumpmapping), dynamiczne ujęcia kamer (pracujących także podczas jazdy, trzęsących się niemiłosiernie po osiągnięciu 'siusznej' prędkości) sugestywne filtry i przede wszystkim niewiarygodne poczucie prędkości - ten tytuł po prostu nie może zawieść [sentinel]

Ocena wstępna: 9-











Omikron 2

Sequel z Dreamcasta na konsole następnej generacji...

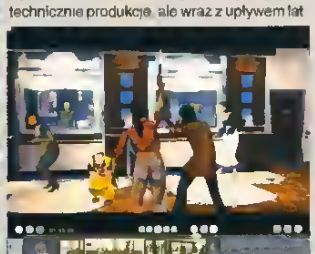
Kto z Graczy pamięta dokładnie końcówkę ubiegłego wieku, ten pewnie skojarzy bez trudu produkcję zatytułowaną Omikron (Dreamcast oraz PC; łącznie sprzedało się 600 tys. sztuk gry, przygrywała fajna muzyczka Davida Bowie). Całkiem niezły, oryginalny miks różnych gatunków, skłaniający się najbardziej ku przygodzie oraz eksploracji terenu, utrzymany w futurystycznym klimacie. Przed E3 wypłynęła informacja, że francuski developer Quantic Dream (ten sam, co parę lat temu) pracuje właśnie nad drugą częścią gry, docelowo przeznaczoną dla konsoli PS3 oraz Xbox 360. Na razie Omikron 2 jest "w zalążku" - powstały szkice, programiści mają gotowy koncept i dopiero rozpoczyna się układanie właściwego kodu. Gra powstanie na bazie nowego engine'u firmy, który ma być również wykorzystany w drugim ich projekcie, Infraworld. Pozostaje czekać na nieco bardziej konkretne informacje oraz przynajmniej pierwsze fotki, obiecywane na przełom lipca i sierpnia bieżącego roku. □ [shi]

The Movies PS2

Producent: LIONHEAD STUDIOS
Wydawca: ACTIVISION
Data wydania: 2005

Ten tytuł powstaje już od kilku lat, a jego premiera jest co rusz przekładana. Od pewnego czasu wiadomo, że powstają również wersje na PS2 i Xboxa, a niedawne prezentacja gry na Game Developers Conference (mimo że na PC), pozwoliła nam przyjrzeć się bliżej, nad czym tym razem dłubie Peter Molyneux. Bo właśnie nasz ulubiony Piotruś Kłamca wydaje się być gwarantem jakości tego tytułu. Wszak swego czasu wyznaczał standardy w gatunku gier strategicznych (by wymienić tylko Populousa, Syndicate czy Dungeon Keeper). The Movies na pierwszy rzut oka wygląda na standardowego sima. Gracz obejmuje tradycyjną 'pozycję boga" i bierze na swoje barki ciężar prowadzenie wytwórni filmowej oraz kręcenia kinowych obrazów. Przy czym nie ma mowy o macoszym potraktowaniu tego elementu, jak to uczynili twórcy Playboy The Mansion z procesem wydawania magazynu - tu będziemy mieli kontrolę nad wszystkim, począwszy od ustalenia obsady, poprzez wybór dekoracji, na ujęciach kamery kończąc. Zabawa zacznie się w latach 20. i początkowo będzie można kręcić raczej mało wymagające technicznie produkcje, ale wraz z upływem lat tworzenie kolejnych filmów stanie się wyzwaniem. Wspomniana "pozycja boga" da również możliwość dowolnego kształtowanie osób zaangażowanych do pracy przy filmie - np. zaaranżowanie romansu między parą głównych bohaterów przyczyni się do zwiększenia zainteresowania widzów powstającą produkcją. Możliwości ma być mnóstwo.

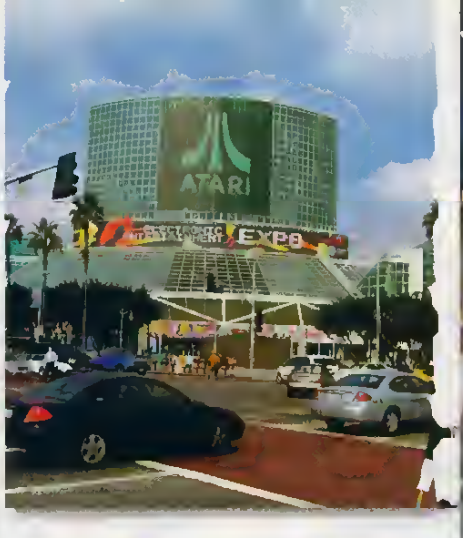




Plotka głosi, że Molyneux rok temu zupełnie przemodelował założenia gry, która do tego momentu opierały się na lawirowaniu po dziesiątkach menusów. Postanowił maksymalnie uprościć interfejs, a jednocześnie nadać zabawie niepowtarzalny feeling. Cóż, sam jestem ciekaw, czym tym razem zaskoczy nas guru branży. Gra miała ujrzeć światło dzienne już w 2003 roku, obecnie mówi się o 2005, ale i w to jakoś nie chce mi się wierzyć. Bo Piotruś nie tylko ze kłamca, to i spóźnialski do tego □ [koso]









relacja z E3 (cz.1)

Electronic Entertainment Expo to bezdyskusyjnie największa konsolowa impreza na świecie, a w tym roku zapowiadała się na największą z największych. Wszak prezentacja trzech nowych konsol zdarza się raz na kilka lat, a i line-up przygotowano niezwykle atrakcyjny. Prezentacjom next-genów towarzyszył huk szczęk uderzających o podłogę i niartykułowane okrzyki (w domyśle zachwytu). Patrząc na niektóre tytuły na usta cisnęło się wręcz irracjonalne "to nie ma prawa tak wyglądać!". Targi należały do wojującego na swoim terenie Microsoftu, który nie tylko zademonstrował Xboxa 360, ale i grywalne wersje kilku gier. W głównej hali było ich niewiele, ale w skrytych gdzieś na tyłach salkach dziennikarze mogli w apokoju zaznajomić się z dobrodziejstwami, jakie niesie ze sobą X360. Wierzcie mi - wrażenia są piorunujące. Sony, choć wypuści PS3 zaledwie kilka miesięcy po swoim rywalu, poprzestało na pokazaniu nowej konsoli, ogłoszeniu specyfikacji i zaprezentowaniu krótkich teaserów nadchodzących gier. W opinii wielu osób zbłaźniło się natomiast Nintendo, prezentując, owszem, ładny wizualnie sprzęt, ale nic poza tym. Na konferencji nie pojawiło się zbyt wiele informacji na temat mocy konsoli, za to w Sieci co rusz pojawiają się plotki. Wiceprezydent Nintendo of America palnął w jednym z wywiadów, że Revolution będzie tylko 2-3 razy mocniejsze od GameCube'a (co później okazało się kaczką dziennikarską). Wiadomo, za rewolucyjny będzie kontroler, ale czy to wystarczy do wygrania nadchodzącej batalii next-genów? Póki co Big N wlecza się na końcu stawki.

Pozbawiony wsparcia Myszaqa i Shivy szykowałem się na sofciarski podbój Los Angeles, pozbawiony akcji typu atakowanie ochroniarzy szczotką do kibla czy tumlej piłki nożnej w pokoju prasowym. I niby nic takiego nie miało miejsca, ale z kolei dał o sobie znać wyjątkowo wredny czynnik losowy. Lot z Warszawy do Chicago przebiegał spokojnie (RIP Air Polonia mieta o niebo ślicznieisze hostessy od tych z LOT-u), ale już na lotnisku zaczęły się atrakcje. Godzinę i czterdzieści minut na dotarcie na samolot do Los Angeles dziwnie się skurczyło, gdy zobaczyłem kolejkę prowadzącą do odprawy. Sto osób... ale tylko do miejsca w którym skręcał korytarz. Przy kolejce na 600-700 osób (natłoczyły się na sieble 4 loty) wymiękliby nawet najwięksi kolejkowi wymiatacze PRL-u. Na sterczeniu w ogonku zeszła mi ponad godzina. Zgarnąłem z taśmociągu torbę (przygody z nią związane miały dopiero nadejść) i pognałem dalej. Na czuja biegłem tam, gdzie wyglądało, że powinienem biec. Uciekła mi kolejka przewoźnika do właściwego terminalu, strata kilku cennych minut. Gdy w końcu dotarłem do bramki z wykrywaczem puszek po sardynkach, zastałem kolejny ogonek kulejkowiczów. Popisałem się biyekotliwym "zostało mi tylko 10 minut do odlotu" i już stałem przed panem z pałką, tym od macania podróżnych. Bramka była łaskawa, więc ruszyłem dalej, tyle że w spodniach opuszczonych do kolan, bo nie zdążyłem zełożyć zdjętego do kontroli paska. Na pokład samolotu wturlałem się 5 minut przed odlotem z płucami na zewnątrz, a stewardessa stwierdziła, że to pierwszy raz, kiedy widzi pasażera bez spodni. Uff, mimo wszystko zdążyłem!

Moje torba już jakby mniej. Na lotnisku w Los Angeles czekałem na nią 3 godziny, bo zdecydowała się na podróż kolejnym lotem. Wreszcie, w sumie po 28 godzinach podróży (zaczęło się od 3,5-godzinnej jazdy pociągiem i kilkugodzinnym przechadzaniu się po lotniskowym hallu w Warszawie) znalazłem się w hotelu. A dokładniej rzecz biorąc w lokum z 2 pokojami, 3 łóżkami,





2 telewizorami (z wbudowanymi mini-konsolami), 2 łazienkami (jedna z prysznicem, druga z wanną), przestronnym salonem i kuchnią z kuchenką, lodówką, zmywarką, ekspresem do kawy i sprzętem, którego zastosowanie mimo długich testów nie udało mi się odkryć. No wypoczałem, nie powiem:). Tyle że jedną noc, bo kolejnego dnia czekała mnie przeprowadzka do położonego w samym centrum Hollywood gniazdka, już ze standardowym w przypadku targowych wyjazdów PE niedogodnościami – tym razem cuflitu wprawdzie nie brakowało, ale za to dzieliłem pokój z dość liczną kolonią mrówek.

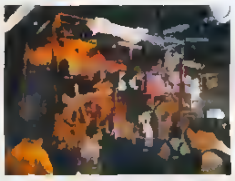


Los Angeles to kilka drapaczy chmur, kilka atrakcji turystycznych i wielki kompleks targowy - ot, taki Poznań, tyle że ciut większy:). Na początku miałem potężne problemy z odnalezieniem się. Metro jest strasznie ubogie (kilkakrotnie mniej linii niż w Berlinie, Londynie czy innych dużych amerykańskich miastach), autobusów dla odmiany jest mnóstwo, tyle że w każdej dzielnicy jeżdżą inne. Co gorsza, na przystankach z zazwyczaj nie ma rozkładów jazdy, a nawet - w przypadku taboru prywatnych przewoźników - oznaczeń, które autobusy się na nich zatrzymują. Koniec końców przyswoiłem topografię miasta na tyle dobrze, by poruszać się po nim bez problemu.





Targi odbywały się w 5 halach. Halach przynajmniej z nazwy, bo o ile przeolbrzymie South Hall i West Hall powalały rozmiarami (nawet po 2 dniach odnajdywałem miejsca, które wcześniej jakoś umknęły mojej ponadprzeciętnej percepcji), tak np. w Petree Hall godne uwagi były jedynie sale Midway i Atari. Do tego trzeba jeszcze dodać drugie piętro targowego kompleksu, na którym firmy poukrywały w swoich małych pomieszczeniach najbardziej sekretne projekty, by pokazać je wyłącznie wybranym dziennikarzom. Sony i Nintendo zajęły łącznie mniej więcej pół West Hall (na drugą połowę składały się ekspozycje ok. 30 firm), stawiając jednak przede wszystkim na ilość - standy z grami na PS2, PSP, GameCube'a, GBA i Dual Screena poustawiano gęsto, by każdy chętny mógł przy nich stanąć, spędzić z danym tytułem kilka minut i powziąć w tym czasie decyzję o jego zakupie zaraz po premierze (te...). Microsoft dostał największą przestrzeń do zagospodarowania w South Hall, ale jego ekspozycja nie wyróżniała się na tle innych obozujących tu firm. Electronic Arts po raz kolejny przytargało swój imponujący trzystasześćdziesięciostopniowy ekran (nazwa nawet adekwatna, bo prezentowało na nim głównie gry na Xboxa 360), do tego dorzuciło mnóstwo standów, a i lokację miało miało wymarzoną - wchodzący do South Hall wpadali w pierwszej kolejności właśnie na Elektroników. Nieopodal obozował Ubisoft, który zacisze salek konferencyjnych przeciwstawiał świetnie wykonanym tematycznym ekspozycjom poświęconym King Kongowi, Prince of Persia czy Ghost Recon 3. Dość nietypowo postąpiło Rockstar, które na swoim "terenie" ustawiło kilka autobusów firmujących ich gry, a całość szczelnie ogrodziło płotem, by nikt nie mógł się tam dostać (z wyjątkiem umówionych osób). Cóż, można i tak.

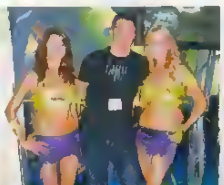






Dzielnie poczynały sobie konsolki przenośne, wywalczając sobie całkiem spory metraż powierzchni wystawowej. Swoje własne ekspozycje miały N-Gage i Gizmondo, a PSP, GBA i DS były prezentowane na "terenach" Sony i Nintendo. Największą niespodzianką było pojawienie się Gama Boya Micro, czyli kolejnego wcielenia najpopularniejszego handhelda na świecie. Szczerze mówiąc, zupełnie do mnie nie przemawia aż tak zminiaturyzowany gadżet, zresztą - po zaopatrzeniu się w PSP ani myślę patrzeć na grafikę gorszej jakości,).

Oczywiście na Electronic Entertainment Expo zjawiłem się przede wszystkim dla hostess, a te dopisały! Dziesiątki, czy może nawet setki dziewcząt - wokół każdej ekspozycji, każdego boku i każdego standu orbitowała jakaś przedstawicielka płci pięknej, rozkosznie przeszkadzając w graniu i burząc zaplanowany porządek dnia ("to teraz do stoiska Konami... Eeeech, a to sobie jeszcze kilka fotek popstrykam"). Zapewne zrozumiecie więc pewien niedosyt, który towarzyszył mi, gdy oglądałem później zdjęcia dziewcząt na stronach WWW - okazało się, że na połowę z nich w ogóle na E3 nie wpadłem:). Wielki show trwał nieprzerwanie przez 3 dni - każdy z wystawców chciał czymś przyciągnąć zwiedzających, czy to pojawieniem się gwiazdy rozdającej autografy, czy to performancem grupy tanecznej luźno powiązanym z promowaną grą, do tego kilkanaście mini-kin, w których wydawcy prezentowali nadchodzące produkcje. Największe obiekty tego typu przygotowały Sony i Nintendo. By zobaczyć prezentację PlayStation 3 i kilkunastosekundowe migawki z gier, ludzie stali w kolejkach nawet po 3-4 godziny!



E3 W LICZBACH

Imprezę w Los Angeles Convention Center odwiedziło **70.000** pracujących w branży ludzi z **79** krajów. **400** wystawców zaprezentowało **5000** produktów (gier, konsol, gadżetów), z których **1000** zaliczyło debiut właśnie na E3. Za pośrednictwem www.e3insider.com w ciągu trzech dni wystawę obejrzało ponad **700.000** osób. E3 po raz kolejny potwierdziło swój status największego konsolowego wydarzenia na świecie i to zapewne jeszcze długo się nie zmieni.

laseczki z E3 cz.1















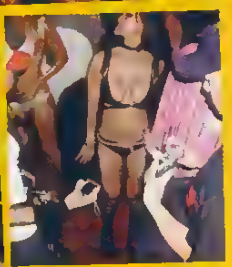
















Mimo prezentacji nowych konsol i zestawu świetnie zapowiadających się ne nie gier, gwiazdami show były cument-geny To zapewne ostatnie E3, kiedy występują w tej roli, nic więc dziwnego ze każdy wydawca chce uszczknąć jeszcze jakis fragment powolutku gnijącego już tortu Na PS2 i Xboxe szykuje się kilka solidnych pozycji utrzymanych w gengstersko-mafijnych klimatach, dodatkowo konsole Sony otrzyme świeze i wzbogacone o pierwiastek artyzmu Shadow of The Colossus Okami czy Killer 7 Ten ostatni tytul otrzymają tez posiadecze GameCube'ów, choć tak naprawdę czekają przede wszystkim na The Legend of Zelda. Twilight Princess. Jedno jest pewne - przez najbliższy rok będzie w co pograć

Reszta pobytu w Los Angeles i podróż powrotna minęły bez większych przygód jeśli nie liczyć uratowania murzynki na stacji metra (sznurowadło jej buta wkręciło się między platformę a ostatni stopien ruchomych schodów, w wyniku czego grzmotnęła twarzą o podest; bohatersko wyrwałem sznurówkę) problemów z braniem prysznica w hotelu (przez dwa dni w obu kurkach lecial wrzątek - dość nietypowa odmiana, bo jeśli u nas psują się wodociągi to albo w ogóle nie ma wody, albo jest tylko zimna), wizyty w siedzibie największego wydawcy świata (szykujcie się na niespodziankę w kolejnym numerze) i kolejnych złośliwych akcji z udziałem bagażu (znów zdecydował się lecieć innym samolotem, w konsekwencji dotarł do mnie dopiero dwa dni po powrocie) Ostatecznie po tygodniu spędzonym w słonecznej Kalifornii zasiadłem do pisania relacji która ciągnie się przez następne pół trzymanego przez Was w rękach numeru Miłego czytania! □ [kosoj]

Oto najlepsze gry na konsole stacjonarne tegorocznego E3 według PSX Extreme i dwóch największych serwisów internetowych zajmujących się grami wideo

Najlepsza gra na PS2

PSX Extreme: Black
IGN: Okami
Gamespot: Black

Najlepsza gra na GC

PSX Extreme: The Legend of Zelda Twilight Princess
IGN: The Legend of Zelda Twilight Princess
Gamespot: The Legend of Zelda Twilight Princess

Najlepsza gra na Xboxa

PSX Extreme: Burnout Revenge
IGN: Burnout Revenge
Gamespot: Kingdom Under Fire Heroes

Najlepsza gra na Xboxa 360

PSX Extreme: The Elder Scrolls IV Oblivion
IGN: Gears of War
Gamespot: Full Auto

W pigule

Nintendo

Big N miało w tym roku wyjątkowo niewiele asów w rękawie - najwięcej sił wiedziało w pokazanie światu pustego pudełka zwącego się Revolution i hype'owaniu kolejnej Zeldy, stąd na standach można było pobawić się głównie typowo japońskimi popierdółkami. Część z nich miło zaskakiwała, np. **Chibi Robo** (Bandai), symulator... mechanicznej pomocy domowej. Robot zamiata, odkurza, myje kibel itd. Całość pomyślana bardzo zgrabnie - zmieniają się pory dnia, po pokojach krzątają się domownicy, a mechaniczny sprzątacz raz na jakiś czas musi sobie naładować baterię. Nietypowym pomysłem uraczy nas również **Yoot Saito's Odema** - mix pinballa i strategii czasu rzeczywistego (ajć!), w dodatku obsługujący mikrofon. Za pomocą kuli i dwóch fliperowych łapek oczyszczamy drogę naszemu oddziałowi, który ma za zadanie dotrzeć do szczytu lokacji. Komendy możemy wydawać z użyciem pada, ale znacznie lepiej spisuje się tu właśnie mikrofon. Przyglądający się moim zmaganiom gapie mieli niezłą zlewę, patrząc jak wykrzykuję w sitko "chaaaaargeł" i inne takie). Pewnym utrudnieniem jest fakt, że wrogie wojska nie tylko walczą z naszymi żołnierzami, ale i próbują zneutralizować łapki, co w konsekwencji może się zakończyć stratą kuli. Ale i na to jest sposób - odwracamy uwagę przeciwnika... hamburgerem. Nie pytajcie mnie, skąd developer (Vivarium) czerpał pomysły - ja się bawiłem doskonale i mam nadzieję, że gra trafi do Europy.



Najbardziej dorosłą, a jednocześnie posiadającą największy (obok Zeldy) potencjał grą Nintendo jest **Geist**. Trochę już o tym tytule napisaliśmy, a zaprezentowane demo potwierdzało to, co już o niej wiemy. Reimi, po tym jak już stanie się bezcielesną istotą, może wnikać w napotkane postacie i sprzęty elektroniczne. Pomykanie szczurem przez tunele wentylacyjne czy przeniknięcie sprzątaczem do tajnego laboratorium ma posmak przygodowy - akcji tu niewiele, jeśli nie liczyć pierwszego levelu, gdy jeszcze "cielesny" Ralmi naparza ze spluwy w maszkary. W tajniki poruszania się duszą bohatera wprowadza duch dziewczynki o imieniu Gigi, możemy więc przypuszczać, że po przebyciu tutoriatu przyjdzie czas na bardziej wypełnione akcją levele.



Wąsatego hydraulika wpakowano w dwa kolejne sportowe tytuły. Jeden robi z Mario piłkarza (**Super Mario Strikers**), drugi zaś, hm, piłkarza. Co ciekawe, gra pod oryginalnym tytułem **Mario Baseball** ukaże się w stanach 5 miesięcy przed premierą japońską. O Europie cisza. Bardziej realistyczne spojrzenie na ten sport proponuje **Nintendo Pennant Chase Baseball**, ale tej produkcji mieszkańcy Starego Kontynentu na pewno się nie doczekają. Raczej pewna jest natomiast pojawienie się u nas **Batallion Wars**, wcześniej znanego jako Advance Wars: Under Fire. Zmiana nazwy jest uzasadniona, bo BW nie przypomina pierwowzoru z GBA ani wykonaniem (co oczywiste, pełne 3D), ani założeniami. Nie jest już pełnoprawną planszową strategią, lecz grą akcji z elementami strategicznymi, która sprowadzają się w zasadzie do wydawania komend towarzyszom. Gra się przyjemnie, ale bez tego genialnego feelingu Advance Wars. ☐ [koso]

Również:

- Mario Party 7 - no tak... Z nowości wypatrzyłem tryb dla 8 Graczy na jednej konsoli (1 pad na 2 osoby)
- Fire Emblem: Path of Radiance (listopad - USA) - kolejna część popularnej serii erpegów
- Pokemon XD: Gale of Darkness (październik - USA) - zaskakująco nowe i świeże wcielenie serii - może wreszcie coś oryginalnego w temacie
- Kirby Adventure (listopad - USA) - różowy tyłek zasuwa z magicznym pędzlem i ratuje świat. 10/10?



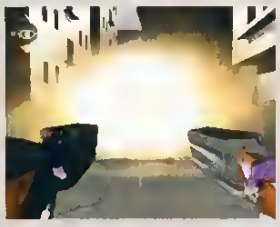
Killer 7

Capcom Production Studio 4 | Eplac

Zapowiadany od dawna Killer 7 w końcu został pokazany publice. Klasyfikowany przez producenta jako psycho-thriller tytuł był jedną z najbardziej specyficznych gier E3. Tytułowa siódemka to grupa zabójców wykreowana w schizofrenicznej świadomości sparaliżowanego Harmona Smitha, każdy z nich dysponuje charakterystycznymi tylko dla siebie zdolnościami. Np. niewidomy Con Smith porusza się z prędkością wiatru, Daj Smith to klasyczny powerguy z potężnym pistoletem, a Kevin Smith może stać się niewidzialny. Najważniejszy z całej siódemki jest Garcian Smith, który jako jedyny może porozumiewać się z Harmonem, a do tego potrafi wskrzeszać martwych "partnerów". Między osobowościami można się przełączać w dowolnym momencie, co ma swoje przełożenie na konstrukcję gry i zagadki logiczne. W pierwszej kolejności K7 to jednak strzelanina FPP. W dodatku mocno specyficzna, bo środowisko eksplorujemy - choć to zbyt dużo powiedziane, bo "eksploracja" polega na przebyciu drogi z jednego punktu do drugiego, bez jakiejkolwiek swobody ruchu ("shooter na szynach") - w widoku TPP, by po pojawieniu się przeciwnika wskoczyć w perspektywę pierwszej osoby i zastrzelić draństwo. Szczerze mówiąc ten element raczej średnio przypadł mi do gustu. Pomijając fakt, że poruszać można wówczas tylko celownikiem, gra traci wizualnie, gdy ekran jest statyczny i oglądamy tylko jakieś wykręcone monstra. Na dodatek nie dość, że trzeba przechodzić w FPP, to jeszcze co rusz trzeba skanować otoczenie, bo przeciwnicy są niewidoczni. Alternatywą jest granie na słuch, ale jak spisuje się to w praktyce, nie jestem w stanie ocenić - gwar i hałas (zwane też przez niektórych harmideram i rwetesem) panujące w pobliżu standu z grą skutecznie uniemożliwiły mi wyłowienie z zabawy jakichś refleksji słyszalnych.



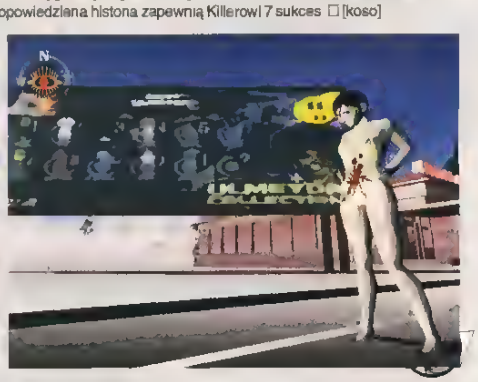
Tej, no zwyczajnie nie wiem, jaki podpis tu wymyślić. Jakieś pomysły?



Osobowości są wyposażone w kilka atrybutów, które rozwija się wraz z postępami w grze. "Walutą" nie są jednak EXP czy monety, a krew zabitych przeciwników. Przy czym istotne jest, że nie każdy trup pozwala wzbogacić konto - np. spalony zywcem jegomość raczej nie ma już w sobie posoki, którą moglibyśmy spożytkować. Istotne więc jest, czy decydujemy się na stosunkowo łatwe pozbywanie się przeciwników, czy utrudnione, ale gwarantujące zdobycie dzięki temu niezbędnej do osiągnięcia kolejnego levelu krwi. Ta dzieli się dodatkowo na dwa typy - jeden służy do wspomnianego rozwijania postaci (ale dopiero po przerobieniu osocza na serum w pokoju Harmona), drugi zaś do regenerowania zdrowia i paska energii odpowiedzialnego za używanie specjalnych umiejętności.

Największym atutem Killer 7 - a i "elementem maskującym" dość proste, przynajmniej na początku, założenia gameplayu - jest oprawa graficzna. Coś między "World Record" a "Matriculated" z "Animatrixa", z cudownie wystylizowanym środowiskiem i postaciami. Ostre kontury z wstrzykniętymi do środka ostrymi odcinającymi się barwami – pierwiastek artyzmu wprost pulsuje z każdego przedstawionego na ekranie obiektu. Z drugiej strony charakterystyczny design może zniechęcić część Graczy, ponadto to tytuł z gatunku "kochać lub nienawidzić". Capcom przejawia sporą odwagę w promowaniu oryginalnych gier i dlatego mam nadzieję, że genialna stylistyka i dobrze opowiedziana historia zapewnią Killerowi 7 sukces. ☐ [koso]





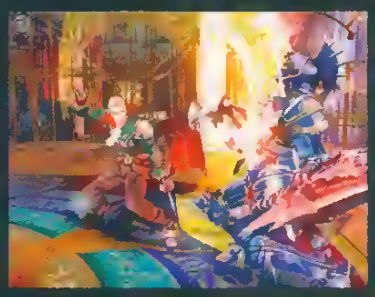
Soul Calibur 3

Namco | Jesień '05 (oficjalnie źródło: 11 Sierpnia)





Prace nad najnowszym Calibourem idą pełną parą, toteż na E3 Namco zaprezentowało publicznie grywalne demo swojego nadchodzącego hitu. Dostępne były jednak tylko 2 grywalne postaci. Mitsurugi oraz Tira. Co rzuca się w oczy, to solidny i wydajny engine z piątego Tekkena - co prawda gra nie wygląda kolosalnie lepiej od poprzedniczki, jednak areny robią wrażenie ilością obiektów i przede wszystkim wspaniałym designem. W TK5 zaadoptowano też pękające podłoże, co z pewnością nie spodoba się wielu Graczom (oby Namco nie przesadziło z tym efektem!). Od E3 minęło już jednak trochę czasu, więc nowe informacje stale napływają, także ze strony osób testujących nowy tytuł Namco. Póki co Tira leci w rankingach na łeb na szyję, a to z powodu... animacji ciosów! Mimo sesji motion capture z udziałem zawodniczek gimnastyki, ciosy "Tirówki" są po prostu drętwe i niektórych Graczy wręcz odrzuciły. Czy są szanse, by to zmienić? Trudno powiedzieć, skoro Namco nagrało już owe ruchy i najwyraźniej zatwierdziło ich wygląd. Zostawmy jednak Tirę i skupmy się na tym, co najważniejsze. Firma oficjalnie potwierdziła już 14 postaci. Są to: Zasalamel, Tira, Setsuka, Mitsurugi, Taki, Ivy, Cassandra, Astaroth, Nightmare, Siegfried, Voldo, Raphael, Kilik oraz Talim. Z kolei na fora SC com cały czas spływają przecieki od testerów, którzy katują kolejnych zawodników, starając się wyłapać błędy oraz dokładnie sprawdzić nowe rozwiązanie systemu. Wiadomo więc już, że Guard Impact (czyli odbijanie ciosów) powróci do komend z części pierwszej: przód lub tył + blok dla wysokich i średnich ciosów oraz dolne ciosy + blok dla średnich i niskich. To jednak nie wszystko, gdyż wprowadzono teraz tzw. 'Perfect GI' - odbijając atak IDEALNIE (ponoć okienko trwa tylko JEDNĄ klatkę animacji!), czynimy nasz następny atak GWARANTEM, który w dodatku wchodzi na counterze (ponoć dla zrównoważenia tej akcji nie mamy żadnego sygnału, czy wyszedł nam "perfect", czy też "zwykły" GI - możemy więc równie dobrze wtopić, używając zbyt ryzykownego zagrania). Jakby na to nie patrzeć, umożliwi sadzanie gwarantowanych akcji na połowę paska. Po zbiciu. Hmmm... Kolejna kwestia to wyrwania z rzutów - zapowiadane są 3 rodzaje, każdy z inną animacją dla rozróżnienia (jeśli wyrwiemy się natychmiast, to dostajemy przewagę. Jeśli w ostatniej chwili, to przeciwnik może napierać dalej. Jeśli zaś wyjdzie przeciętnie, to oczywiście "remis"). Znaczące zmiany dotknęły też wstawania, która nie pozwala już na natychmiastowe ciosy, skoki, czy też odbicia - postać najpierw wstaje, a potem wykonuje wstukaną komendę. Upadki będą więc o wiele groźniejsze, dając agresorowi ogromną przewagę i pole do popisu przy zgadywankach. Ostatnie dwie rzeczy to powrót do nieblokowalnych ciosów już na pierwszym poziomie "soul charge" (ponownie klania się więc stary, dobry Calibur) oraz brak techrolla i odbić ciosów po uderzeniu w murek (może więc wreszcie nadszedł czas masakry pod ścianami?). Cóż, przyznacie chyba, że jest tego dużo, aczkolwiek są to informacje z fazy testowej, w dodatku niemożliwe do potwierdzenia w 100%. Sumując jednak fakty, można zaryzykować stwierdzenie "powrót do korzeni" (nie tylko systemowo, lecz także w kwestii wspaniałego, klimatycznego designu!), a jednocześnie dostrzec ukłon w stronę Tekkena (podłoże, ściany, oraz... Tak! Kustomizacja postaci!). Póki co zapowiada się nieźle, więc pozostaje nam czekać na kolejne plotki, przecieki oraz oficjalne dane. W tym miejscu serdeczne dzięki dla Amera, który umożliwił weryfikację powyższych newsów. ☐ [mutti]







PIERWSZE WRAŻENIE

Stargate SG-1

Perception (JoWood) | 2005

Stargate SG-1: The Alliance wzbudził spore zainteresowanie zebranych na targach, ale nikogo ten fakt nie zdziwił: serial cieszy się ogromną popularnością w USA, a daty premiery 9 sezonu i gry dziwnym trafem się pokrywają. Na E3 zaprezentowano jeden z rozbudowanych poziomów, gdzie SG-1 ratowało kolegów z innej drużyny uwięzionych w ruinach świątyni Goa'Uldów. Grafika stała na wysokim poziomie, zaś w oczy rzucały się wszechobecne egipskie motywy. W odróżnieniu od produkcji TV gra skupia się wyraźnie na dynamicznej akcji, nastawionej na strzelanie. W demie grający sterował poczynaniami Daniela Jacksona, ale pozostali członkowie drużyny ubezpieczali jego tyły. Miła dla oka była obecność znanego z filmu arsenału, między innymi niezastąpionego karabinu P90. Drużynę atakowali ładnie animowani Jaffa, strzelający z charakterystycznych lasek. Jednym ze smaczków dla fanów seni są świetnie odwzorowane postacie głównych bohaterów i charakterystyczne głosy znanych aktorów, którzy zgodzili się użyczyć je na potrzeby nowej produkcji. Niestety zaprezentowane wersje gry były jeszcze pełne mankamentów, szczególnie ta na Xboxa, która straszyła szarpiącym framerate'm. Nie pokazano wcale wersji na PS2, zaś relatywnie najlepiej wypadła stabilna wersja na PC. Premiera gry już blisko, więc liczne bugi rodzą niepokój... ☐ [mazzi]

Call of Cthulhu: Dark Corners of Earth

Headfirst Productions (Bethesda Softworks) | 2005

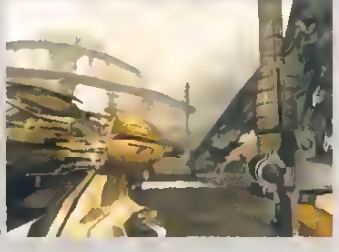
Zaprezentowane demo Call of Cthulhu: Dark Corners of Earth na Xboxa ukazało zarówno akcję, jak i występujące w grze zagadki. Główny bohater, jak to w książkach Lovecrafta bywa, powoli traci rozum i doznaje ataków paniki oraz przerażających halucynacji. Postępujący regres widać na znajdującym się na ekranie pasku, na którym zaznaczone jest rosnące przerażenie. Przypomina to bardzo rozwiązanie z Eternal Darkness na GC, ale zbyt mało zostało powiedziane, by określić, jak to będzie wyglądać w praktyce. Ukazano kilka poziomów gry, z których wywnioskować można, że gra przypomina bardziej przygodówkę niż shooter. Tajemnicze notatki, rozwiązywanie zawiłych zagadek, mroczna tajemnica - typowe motywy w mitologii Cthulhu. Bohater posługuje się bronią z epoki, czyli starymi pistoletami i strzelbami. Wśród dostępnych pukawek pojawił się kultowy Springfield 1903 i Colt Revolver. Wersja na Xboxa czaruje wysoką rozdzielczością i sporą ilością detali. Oprawa graficzna jest ukierunkowana na oddanie lovecraftowskiego klimatu: ciemne pomieszczenia, mrok, ziarniste fekstury i umiejętne operowanie efektami świetlnymi. W końcu długo oczekiwana gra nabrała wyrazu i jeśli nic się nie zmieni, trafi na półki sklepowe już tegorocznej jesieni. ☐ [mazzi]

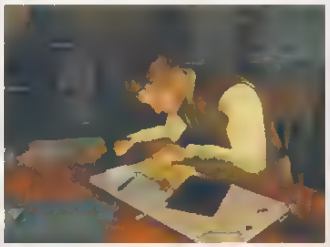
Call of Cthulhu: Destiny's End

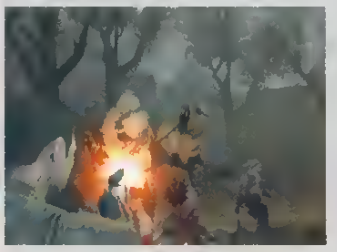
Headfirst Productions (Hip Games) | 2006

Destiny's End pozytywnie mnie zaskoczył, bo wprowadza trochę nowego do gatunku gier oglądanych z perspektywy trzeciej osoby. W odróżnieniu od innych tworzonych obecnie tytułów na bazie mitologii Cthulhu, ta osadzona jest w czasach współczesnych. Tytuł umiejscowiono w realiach Nowej Anglii, w małej miejscowości gdzieś na wybrzeżu - typowy lovecraftowski plener. Gra skupia się na dwóch postaciach. Jake wyśmienicie radzi sobie z bronią, natomiast Emily korzysta ze swoich szarych komórek rozwiązując zagadki. Każdy z bohaterów dysponuje specjalnymi zdolnościami, które się przydają w odpowiednich miejscach. W demie pokazano, jak drobna dziewczynka przedostaje się przez wąską rurę, by otworzyć zamknięte drzwi. Pierwszy raz jednak powiązano obie postacie silnymi więzami, kiedy się rozdzielają, zaczyna rosnąć ich strach, który po jakimś czasie przeradza się w panikę. Emily jest słabsza psychicznie, więc jej psychoza pogłębia się szybciej. Developerzy stwierdzili, że jest możliwa sytuacja, kiedy dziewczynka pogrąży się na tyle głęboko w halucynacjach, że zacznie postrzegać swojego towarzysza jako poważne zagrożenie! Ekran się rozmywa, a bohater zaczyna mieć zwidy i widzi potwory, które naprawdę nie istnieją. Wyraźnie widać, że Destiny's End łączy elementy przygodowe ze zręcznościowymi: raz postać musi wykazać się refleksem i celnością, by chwile później rozruszać zwoje mózgowe i rozwiązać jedną z zagadek. Gra jest wręcz stworzona dla dwóch Graczy - AI konsoli nie kieruje drugą postacią, więc jej losy spoczywają na naszych barkach. W każdej chwili oczywiście można się przełączyć między nimi. Zdecydowanym ułatwieniem i udogodnieniem rozgrywki jest zaproszenie kolegi do wspólnej zabawy - gra wtedy płynnie przeskakuje na split-screen i wszystko zaczyna się rozkręcać. W grze pojawiają się sytuacje, kiedy daną przeszkodę można pokonać wyłącznie przy kooperacji dwóch postaci. W oczy rzucały mi się też doskonałe efekty świetlne, podkreślone przez wszechobecny w tej grze ponury mrok. Demo zaprezentowało ciemne, zadrzewione lokacje otaczające miasteczko. Atakujące potwory są bardzo groteskowe i sprawiały odpowiednie, wywołujące ciarki na plecach wrażenie. Od razu nasunęło mi się skojarzenie z pierwszą częścią Silent Hill na PSona, więc, jak widać, Headfirst Productions wzorują się na najlepszych. Jake dysponuje pokaźnym arsenałem broni, w demie korzystał z metalowej rurki oraz kilku różnych pistoletów i strzelb. Wersja demonstracyjna jasno pokazała, że możemy spodziewać się dobrego i klimatycznego survival horroru. Pozostaje zacierać ręce i czekać do przyszłego roku, kiedy to gotowy produkt trafi na półki sklepowe. ☐ [mazzi]











Matrix: The Path of Neo

OK, wiem o czym myślicie. Wiem, bo nawet sam o tym pisałem w Okiem Maniaka. Kilka lat temu Shiny zapowiadało gruszki na wierzbie i cuda na kiju, po czym otrzymaliśmy Enter The Matrix - dalekie od doskonałości. Ale wiecie co? Owen szanse ponownie trafiły na warsztat i producent najwyraźniej zamierza odkupić swoje grzechy. Najwyraźniej, gdyż na obecnym etapie prac - po 18 miesiącach - TO jest właśnie TA GRA, na którą czekaliśmy w 2003 roku. Zarówno pod względem gameplayu, jak i fabuły oraz jakości, która - sam nie wierzę, że to piszę - dorównuje momentami genialnemu wizualnie God of War. Zacznijmy od tego, że zgodnie z tytułem nareszcie zagramy jako Tan Jeden Jedyny i Najważniejszy, Wybraniec - Neo, o co błagały Shiny tłumy fanów jeszcze podczas tworzenia ETM. Ponownie do roboty zaprzęgnięto Wachowskich, którzy pocięli i przykroili całą trylogię tak, że uzyskano godzinę materiałów filmowych ukazujących wydarzenia jedynie z perspektywy Neo. Fabuła i narracja pozostaje ta sama co w oryginalnych obrazach, ale idealnie możemy wczuć się w bohatera, dzięki sprytnemu montażowi scenek widząc wszystko tylko jego oczami. I to nie wszystko - dopisano nawet nowe, lepsze niż filmowe [illegible] całość! Jednak postrzeganie otoczenia jako Neo [illegible] początek wielkiego planu Shiny, który zakłada [illegible] oddanie nam tej ekranowej postaci we władanie. Developer chce uczynić adaptację tak wiernią filmom, jak jeszcze nikt do tej pory. Będziemy mistrzem [illegible] sztuk walki (ucząc się poprzez wirtualne treningi i "ładowanie do mózgu"), dostaniemy możliwość widzenia otaczającego świata jako żywego kodu Matrix, będziemy zapodawać obowiązkowy bullet time przeciwnikom, a nawet latać. A co powiecie na wnikanie w postacie i rozrywanie ich od środka, jak w końcówce pierwszego filmu? Oczywiście wszystko powyższe bez odpowiednich technologii i sztuczek kodowskich skończyłoby jak przereklamowany poprzednik. Wszystko jednak wskazuje, że nie tym razem. Normal Mapping, Reflection Mapping, Blooming, głębia pola i parę innych egzotycznych dla przeciętnego Gracza nazw rzadko spotyka się na PlayStation 2, a wszystko to zapewnia tej grze jakość, jakiej inne mogą jej [illegible] - aż strach pomyśleć co pokaże Ken na Xboxa. Jesteście w stanie wyobrazić sobie w ruchu kilkuset Agentów Smithów, płynnie animowanych, bez krztuszącego się silnika? Nareszcie największa ekranowa walka Reaktywacji ma stać się naszym udziałem! Tak jak wiele innych kultowych scen, przeplatanych nieco dziennymi pomysłami producenta, mającymi wykraczać poza standardy gatunku (np. samurajski trening w czarno-białej konwencji czy stopień trudności gry bazujący na naszych osiągnięciach w pierwszym levelu). Lobby, hall biurowca, stacja metra, helikopter, parking, Chateau, Teahouse, Burly Brawl - to hasła, których fanom tłumaczyć nie trzeba. Obowiązkowa licencja na wszystko co możliwe oraz powrót ikon, z Morfeuszem i Trinity na czele, oraz wspomnianym wyżej, odzianym w nieskazitelny garnitur, nieodłącznym nemesis w postaci Agenta Smitha. Jeżeli finalny produkt przeniesiony z devkitów na PS2 oraz Xboxa bezurazowo połączy urodę z grywalnością i najnowszymi osiągnięciami programistów, mamy nareszcie murowany hit spod znaku Matrix. Hit na który czekaliśmy wiele lat, i bardzo chcę wierzyć, że Shiny, które swego czasu pokochałem za nowatorskie MDK i Wild 9 na PSX, potrafi jeszcze dokonywać cudów. [butcher]



Mnie, w przeciwieństwie do Butchera, Enter The Matrix się podobało, tym bardziej więc spodoba mi się zapewne The Path of Neo – zwłaszcza, że po spędzeniu dłuższej chwili przy standzie z grą na E3 poczułem przyjemne mrowienie na plecach. Z udostępnionych dwóch miejscówek wybrałem kultową już niemalże rozróbę w hallu. Przypomnijcie sobie rozpierduchę, jaką uczynili tam Neo i Trinity w filmie, po czym trzykrotnie powtórzcie za mną: w grze będzie można zrobić dokładnie to samo. Odbijanie się od ścian, gwiazdy-rozgwiazdy, widowiskowe dźwignie – to już wprawdzie mieliśmy w ETM, ale w końcu sterowanie okazuje się sojusznikiem, a nie dodatkową przeszkodą. Wyraźnie lepiej jest w kwestach wizualnych – odfupywane fragmenty ścian i filarów robią fachowe wrażenie. Tak naprawdę gra będzie prostolinijną kontynuacją ETM, - tyle że z Neo, e to już jest COŚ. [koso]

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

▶ gwarancja
▶ docieramy wszędzie
▶ szybka przesyłka kurierska 24h

tel. kom. 0 507 609 959

zamówienia, SMS-y, konsultacje-tel. (0...12) 010 33 46
DH Jubilat 3p. stoisko z grami,
Al. Krasińskiego 1/3, 31-111 Kraków
Stoisko czynne Pon-Pt 11⁰⁰-18⁰⁰
Przyjmujemy zamówienia również mailem na adres: sklepkrakow@inieria.pl



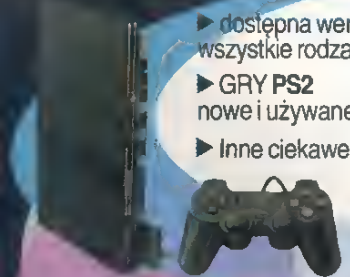
▶ NOWOŚĆ! RIPPER 3
▶ Montaż na zlecenie klienta w kupionej konsoli (możliwość montażu w waszej konsoli, również wysyłkowo)
▶ Zadzwoń, pytaj o szczegóły

SERWIS KONSOL
CHIP RIPPER 3 + Schemat

PStwo

▶ dostępna wersja czytająca wszystkie rodzaje gier
▶ GRY PS2 nowe i używane od 50,-
▶ Inne ciekawe tytuły ☎

Do każdej zakupionej konsoli odbiaskowa opaska Playstation GRATIS!!!
(ilość ograniczona)





19 Karta pamięci 1MB

89 Pilot DVD SONY

19 Kabel RGB

19 Pad PSX

299 Kierownica Logitech Force

79 Oryginalna karta pamięci 8MB SONY

79 Oryginalny Dual Shock

WIELKA OBNIŻKA CEN!!!

Pad do PS2 Dragon Plus 39zł
Swap Magic 3.3 99zł
NTSC-PAL Convertor do PS2 35zł
Network Adapter 169zł
Karta pamięci 32MB Sony 199zł

Ciekawe tytuły ☎







Prince of Persia 3: Kindred Blades

Ubisoft Montreal | Listopad | PC XBOX PS2

Pierwszą grą na E3, na której położyłem ręce, był trzeci Prince of Persia. O fabule napisaliśmy już miesiąc temu, tu więc tylko krótko przypomnę, że Książę wraz z Kaleeną wracają do Babilonu, a ze miasto stoi w płomieniach, szybko zaczyna się robić ciekawie. Według Ubisoftu Kindred Blades kończy trylogię zapoczątkowaną Piaskami Czasu, choć zapewne w przyszłości dostaniemy jeszcze niejedną grę z Księciem w roli baletmistrza-siepacza. Charakterystycznych i nowatorskich cech nowy PoP ma kilka, większości z nich miałem okazję doświadczyć i mogę powiedzieć jedno - zapowiada się najlepsza część serii.

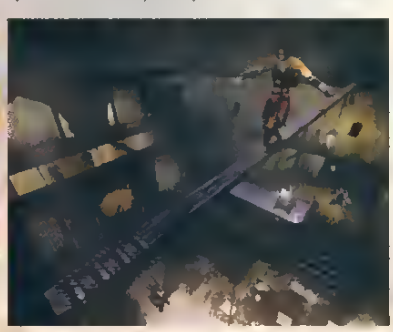
Klasyczną liniowość Ubisoft kopnęło w tyłek, a na jej miejsce wrzuciło otwarte, duże przestrzenie. "Zaraz ci pokażę, co mnie osobiście najbardziej podoba się w Kindred Blades" - powiedział jeden z programistów prezentujący mi grę. "O, to właśnie" - oznajmił z dumą, gdy dostał się na dach jednego z budynków, a przed Księciem rozciągnęła się cudowna panorama miasta. Można się przedostać na jego drugi koniec właśnie dachami, można też dołem. Można unikać przeciwników lub posługiwać się stealth killami, ale i można kosić wszystkich jak leci. Nie na wszystkich levelach i nie zawsze z taką dozą swobody, ale to i tak spory krok naprzód w porównaniu z poprzednimi częściami. Kolejna sprawa - Dark Prince, czyli mroczna strona powoli przejmująca kontrolę nad naszym bohaterem. Po wejściu w ogień Książę staje się właśnie tą ciemniejszą częścią swojej jaźni, a wówczas zamienia się w białowłosego (Dante?) wymachiwacza uzbrojonego w łańcuch i miecz. Za pomocą tego pierwszego może przeciwnikowi wyrwać głowę lub przyciągnąć go do siebie, ale przydaje się on również podczas akrobacji – można zaczepić go o oddaloną belkę, by przedostać się na drugą stronę. Doskonale sprawdza się też przy stealth killach (zajście od tyłu i odseparowanie głowy od korpusu, podrzynanie gardła czy akcja a la Sam Fisher - zawieszanie się pod sufitem, opuszczenie w dół i skasowanie kolezki przechadzającego się niżej) i specjalnych miejscówkach, które napotkamy podczas wędrówki. Póki co widziałem jedną - stojący na dachu pal, o który Prince zaczepił łańcuch, a następnie zrobił sobie rundkę wokół, kosząc bezlitośnie przeciwników znajdujących się między nim a słupem. Wygląda to doskonale! Ubisoft kładzie też duży nacisk na walki z bossami. Zobaczyłem potężnego gladiatora... i tu programista zmienił level, nie chcąc mi psuć radości z samodzielnego przechodzenia gry. Ne każdego badguys istnieje bowiem jeden sposób, często trudny do odnalezienia. To w zasadzie standard w grach tego typu, mam więc nadzieję, że w tej kwestii pomysły kanadyjskiego studia będą nowatorskie.





■ Przykładowy stealth-kill. Książę zaskakuje z góry wprost na barki nieświadomego niczego brzydala, po czym wycina mu kosą drugi uśmiech, jeno nieco niżej. Fajnie, że seria ewoluuje i z każdą kolejną częścią zaskakuje nas czymś nowym.





Prawdziwym szokerem w Kindred Blades są jednak sekwencje, podczas których Prince porusza się... rydwanem! I nie jest to żadna mini-gra, tylko pełnoprawny level (nie wiadomo jeszcze, ile ich będzie). Książę powozi zaprzęgiem i stara się wymanewrować wrogie pojazdy np. wpychając je na ścianę. Co jakiś czas na platformę rydwanu gramolą się przeciwnicy - tym z kolei trzeba wybić z głowy głupie pomysły za pomocą miecza. Mimo pozornego skomplikowania i sporej dynamiki sterowanie jest niezwykle intuicyjne. Wrażenie potęgują dodatkowo szalejąca kamera (skacząca w rytm tętentu kopyt) i liczne skryptowane wydarzenia, np. przewracająca się z hukiem wieża, w której gruzy można przy odrobinie refleksu wmanewrować wrogi rydwan.

Oprawa graficzna Kindred Blades prezentuje się doskonale (różnice między wersjami na poszczególne konsole będą nieznaczne. Xbox tradycyjnie zaszpanuje najlepszymi teksturami). Świetnie prezentuje się animacja towarzysząca stealth killom, dech w piersiach zapiera widok Babilonu z wysoko położonego dachu. Gra ma power (czuć go zwłaszcza podczas pomykania Dark Princem), a jazda rydwanem i względna swoboda w kilku levelach (choć nie obejdzie się niestety również bez backtrackingu, który dokuczał już w Warrior Within) powinny stanowić potrzebny powiew świeżości. Oczywiście nie zabraknie też sztandarowego motywu serii – manipulacji czasem. Absolutny pewniak końcówki roku. ☐ [koso]



PIERWSZE WRAŻENIE

King Kong

Uwaga! Grafiki!

O King Kongu przed E3 było wiadomo jedynie tyle, że będzie. Również na samych targach Ubisoft nie obnosił się z promocją tego tytułu. Mini-kino było szczelnie obstawione przez ochroniarzy, a pani konferansjerka ostrzegła, że wszelkie próby zrobienia zdjęć lub nagrania dźwięku skończą się uprzejmym, acz stanowczym opuszczeniem sali w asyście "panów z karkiem". Co zaś się tyczy samej prezentacji - powaliła wszystkich. Zaczęło się od "gadających głów" Petera Jacksona, reżysera filmu, i Michela Ancela, producenta gry mającego na koncie m.in. Raymana i cudowne Beyond Good & Evil. Później był już czas na właściwe mięso. Z perspektywy Jacka Driscolla (widok FPP) oglądamy, jak wielka małpa chwyta w łapsko przywiązaną do jakichś rytualnych gadżetów blondwłosą kobietę i zanosi ją w głąb dżungli. Jack i jego dwóch towarzyszy ruszają jego tropem. Spostrzeżenie pierwsze - k**wa, jak to pięknie wygląda (mowa o wersji na PS2)! Tropikalna dżungla przebija sugestywnością to, co mieliśmy okazję oglądać w Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Ściana gęstego deszczu wygląda cudownie, widać nawet, jak zmienia się jego kąt padania! Po krótkiej wędrówce wreszcie widać majaczącą się w oddali sylwetkę King Konga, a akcja zaczyna nabierać rumieńców. Pojawiają się dinozaury i mamy okazję zobaczyć, jak prezentuje się walka. Jack wyjmuje wbite w ziemię oszczepy i rzuca nimi w kierunku napastników. Spostrzeżenie drugie - stwory doskonale reagują, zależnie od tego, w którą część ciała zostaną zranieni, a oręż nie znika, lecz zostaje w obślizgłym korpusie. I bynajmniej nie jako smętnie wystający patyczek - może przebić np. gardziel na wylot, w wyniku czego będzie wystawać po trochu z obu stron. Mała rzecz, a cieszy. Jeden z dinozaurów chwyta towarzyszącego Jackowi reportera i zaczyna nim targać - szybka reakcja pozwala gościowi zachować wszystkie części ciała. Po chwili pojawiają się jakieś stawonogi, a jeszcze później - ogromny tyranozaur. Driscoll czyni użytek z tommy guna, ale zapomnij o schematycznym "trzy strzały i trup". T-Rex naciera ponad minutę, choć bohater nie zdejmuje palca ze spustu. Spostrzeżenie trzecie - genialna animacja stwora i jego AI, które przeczy tezie o niewielkim mózdżku przedstawicieli wymarłego ponad 60 milionów lat temu gatunku. Tyranozaur zawraca, próbuje zaatakować z dogodniejszej strony, niszczy zagradzające drogę krzaki i drewniane platformy, stąpa w miejscu, zdając się oceniać sytuację z dystansu. W końcu skok, otwarcie paszczy (niemal zacząłem liczyć animowane elementy w jamie ustnej!) i kontynuowanie walki. Każdy krok olbrzymiego dinozaura trzęsie kamerą i wszystkimi zgromadzonymi w sali.

Akcja przenosi się na rwący potok i tratwę z bohaterami. Po obu brzegach gonące uciekinierów tyranozaury. Jack ostrzeliwuje pościg z tommy guna, ale ten spisuje się kiepsko, więc chwyta za włócznię, zapala ją z użyciem pochodni i ciska w kierunku kępy trawy porastającej brzeg. To zatrzymuje tyranozaura, ale jego kolega już czeka na brzegu. Wtedy następuje niespodziewana zmiana bohatera - Gracz nie steruje już Jackiem, lecz samym King Kongiem, który pojawia się znienacka, by powstrzymać gada. Kamera pokazuje teraz akcję z perspektywy trzeciej osoby, a starcie małpy z dinozaurem zachwyca każdym ruchem, każdą klatką animacji. King nawala z piąchy (wręcz czuć moc tego uderzenia!), po czym ze złączonych dłoni uderza w glebę, wytrącając przeciwnika z równowagi. Rywal nie pozostaje dłużny, kąsając chytrze, ale to małpiszon jest zwycięzcą w tym starciu. W ostatnim ruchu chwyta łeb dinozaura i rozwiera obie szczęki, próbując jak najbardziej oddalić je od siebie. Wrażenie jest piorunujące! Ostatni fragment filmu prezentował małpiszona śmigającego po gałęziach i skalnych półkach w iście akrobatyczny sposób. Ciekawe, na ile rozbudowane będą motywy platformowe. I ciekawe, jak Ubisoft zbalansuje strzelankę FPP, i bijatykę TPP, i właśnie przedostawanie się w górne rejony lokacji.

Póki co synteza wszystkich trzech elementów przedstawia się imponująco, a z sali wychodziłem nasycony straszliwie, ekscytacja wręcz ciekła mi uszami. Umówione spotkanie w boksie Ubisoftu pozwoliło mi już własnoręcznie sprawdzić, jakie doznania płyną z zasuwania Jackiem i przerośniętym gorylem. I mimo niewielkiego monitora zamiast wielkiego ekranu projektora, gra zachwycała z tą samą siłą. Ale nie może być inaczej, skoro pracuje nad nią międzynarodowy team specjalistów w swoich dziedzinach - WETA (twórcy efektów specjalnych do filmowego "King Konga" i trzech części "Władcy Pierścieni", lepszej rekomendacji nie trzeba) i aż dwa studia Ubisoftu - Kanadyjczycy z Ubisoft Montreal (ci od Beyond Good & Evil) i Francuzi z Ubisoft Montpellier. Grałem na Xboxie, jednak wersja na PS2 nie ma odbiegać poziomem wykonania w znaczący sposób. Dodatkowo King Kong ukaże się na Xboxie 360 i najprawdopodobniej PS3. Aż strach pomyśleć, czym nas zaskoczy na tych platformach. Póki co zbieram się po prezentacji na current-genach - obok Black to najmocniejszy tytuł, jaki zaprezentowano na "stare" konsole podczas E3. (kono)

PS. Screeny pochodzą z konsol bieżącej generacji. Gry na platformy nowej generacji nie pokazano nawet w formie trailera.

PIERWSZE WRAŻENIE



■ Wiem, że trudno w to uwierzyć, ale właśnie tak wygląda ta gra na PS2. O żadnym retuszu nie ma mowy, za co ręczę własną kością policzkową.



■ Aktualnie obowiązująca interpretacja przysłowia "porywać się z motyką na słońce".



■ Dino w walce z "robalem". Momentami stwory zdają się nie przejmować obecnością Gracza, tocząc boje między sobą. Ale niech no tylko ten grubas z cyfrową na plecach bardziej się wychyli...

W pigule

KONAMI

■ Konami zaprezentowało aż trzy nowe emgiesy. Poza Metal Gear Solid 4 na PS3 (o którym piszemy osobno) i **Metal Gear Acid 2** na PSP, dostaliśmy też coś na jedną ze stacjonarnych platform obecnej generacji. **Metal Gear Solid 3: Subsistence** (PS2) to oczekiwana od pewnego czasu rozszerzona wersja MGS3. Tekie dodatki do kolejnych części serii są już dla Konami standardem, niemniej jednak tym razem bonusy zaskakują. Po pierwsze, widok TPP! Koniec z nieprektyczną kamerą, teraz będziemy mogli obserwowac bohatera zza pleców. Kojima mówi, że to przetarcie przed MGS4 i jeśli to rozwiązanie się sprawdzi, znajdzie się - poprawione w przypadku ewentualnych uwag - w czwartej części. Po drugie, tryb online. Dostaniemy kooperatywny "Snake vs. Enemies" oraz „Team Battle", w którym grający zostaną podzieleni na dwa zwalczające się zespoły. Po trzecie, Secret Theater, w którym będziemy mogli obejrzeć wszystkie cut-scenki ze Sneke Eatera, ale w wersjach humorystycznych, zazwyczaj niemiłosiernie ośmieszających boheterów. Po czwarte, pełne wersje Metal Gear i Metal Gear 2: Solid Snake z MSX-a. Świetne okazja do przypomnienia sobie tych klasycznych tytułów. A do tego wszystkiego kilka nowych misji w mini-grze Snake vs. Monkey i znane już z europejskiego Sneke Eatera Dual Mode i Demo Theater. Największym rozczarowaniem jest brak wersji na Xboxa. Wydawało się, że powtórzy się sytuacja z MGS2, które ukazało się na tylko PS2, ale już MGS2: Substance dostali również posiadacze X-ów. Kojima tłumaczy to faktem, że po wydaniu Subsistence chcą się skupić wyłącznie na MGS4 i zal im tracić czas na konwersję. Cóż, pozostaje mieć nadzieję, że coś się jeszcze zmieni. Niech no tylko Bill wypisze na czek odpowiednią ilość cyferek.

W **Crime Life: Gang Wers** (Xbox, wrzesień) pobiegamy w GTA-owym stylu, ale przede wszystkim będziemy prac członkow wrogich gangów. Jesli system walki czyms się wyróżnie, to brutalnością - dopasowanie twarzy przeciwnika do asfaltu za pomocą buta jest całkiem przyjemne. W grze pojawią się (jako jedna z konkurencyjnych ekip) raperzy z D12, a dodatkowo dorzucą fragment swojej płytoteki do soundtracku.

Konami nie przestaje też eupportować liczącej już kilkadziesiąt tytułów serii Dence Dance Revolution. **DDR Ultramix 3** (Xbox, listopad) będzie mieło tryb online (będzie można zmierzyć się z fenami DDR-e z całego świata w bezpośrednim pojedynku, a także ściągnąc nowe kawałki), a z nowości warto wspomnieć o trybie Quest, czyli takim Story Mode, w którym Grecz będzie tworzył swój team taneczny. **DDR Extreme 2** (PS2, wrzesień) również pozwoli na zabawę w Sieci, a dodatkowo podobnie jak poprzednia część, obsłuży EyeToya (kilka mini-gier). Swoją grę obsługującą matę do tańczenia dostanie też w końcu GameCube. W **Dance Dance Revolution Mario Mix** (październik) znajdziemy 25 kawałków muzycznych z gier Nintendo (tylko i wyłącznie, niestety) i 5 poziomów trudności, przy czym najwyższy nijak się ma do hardkorowego poziomu DDR-ów na PS2 i Xboxie. Z gier muzycznych pojawiły się jeszcze **Karaoke Revolution Party** (50 piosenek, nowe tryby multiplayerowe i obsługa EyeToya) oraz nowe wcielenie **Beatmenii**. □[koso]

Również:
- Winx Club (PS2) - gra TPP oparta na programie dla dzieci.
- Frogger: Ancient Shadow (PS2, Xbox, GC, lato) - kolejna reinkarnacja przygód żaby.
- SLAI: Steel Lancer Arena International (PS2, wrzesień) - strzelanina z mechami.
- Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare (PS2, Xbox, jesień) - trzeci beat em-up z żółwiami w roli głównej.



Creative Assembly (Sega) | Wrzesień

Spartan: Total Warrior

Spartanem zachwyciłem się przede wszystkim od strony technicznej. Założenia gry przybliżył Wam miesiąc temu w "Co Nowego?" Shiva, ja zaś muszę w tym miejscu dodać, że żadna z zapowiedzi autorów nie okazuje się choćby minimalnie naciągana. Na ekranie w jednym momencie może się znajdować nawet do 200 wojowników - i nie są to tuptający w miejscu statyści, ale natchnieni agresją siepacze - podczas gdy w całej bitwie jest ich około tysiąca. Carl Jones z Creative nie był gołosłowny i zademonstrował nam, jak to rzeczywiście wygląda. Obrona wioski Troji, a następnie finałowa batalia w okolicach i zabudowaniach Koloseum robią naprawdę ogromne wrazenie i pozostaje tylko pochylić czoła przed kunsztem developerów. Animacja nie zwalnia choćby na moment, ale myliłby się ten, kto sądzi, że w bitewnym szale wszystko dzieje się przypadkowo. Jak na bezkompromisową siekankę sterowanie dopracowano tak, by Gracz mógł w pełni kontrolować przebieg starcia. Poza machaniem standardowym orężem (miecz jednoręczny, dwie krótkie szable, potężny młot, łuk, ciosy modyfikuje się z użyciem trigerrów/L i R) niezwykle przydaje się tarcza, która nie tylko przydaje się do blokowania ciosów, ale i stekowania. W dodatku odpycha wszystkich przeciwników wokół, co daje szansę na wyrwanie się z gęsto osaczających wrogów lub pozwala na wzięcie zamachu np. wiocznią. Co powiecie na nabicie kolezki na ostrze, a następnie rzucenie go gdzieś na drugą stronę placu boju? Solidne okładanie przeciwnika kładzie go na łopatki, co należy wykorzystać wykonując finishera. A żeby walka nie była zbyt nudna, programiści dorzucili dwa paski energii - jeden to supersiak, drugi zaś pozwala wyprowadzić cios zabijający przeciwnika na miejscu. Każda kolejna śmierć na liczniku nabija ilość punktów, które przekładają się na wzrost umiejętności spartanina po zakończeniu levelu.

Na tym jednak nie koniec, bo bohater będzie również robił użytek z magii. W tym celu każda z broni będzie wyposażona w odpowiedni żywioł, pozwalający odpalić stosowne specjale. Wrogie regimenty będą się składały z ok. 60 różnych typów, mnie udało się póki co zauważyć trollopodobne maszkary, minotaury, troglodytów z wielkimi toporami i zombie. Z tymi ostatnimi sprawa wygląda ciekawie, bo jedyną metodą na pozbycie się ich jest cios w momencie, gdy leżą na ziemi. Inaczej wstaną i będą kontynuować nieprzykrzanie się z kościstymi łapskami wyciągniętymi przed siebie. Cel misji rzadko sprowadza się tylko i wyłącznie do wybicia wszystkich sił wroga. W przypadku wspomnianej obrony wioski jest to obrona wioski właśnie, a podczas bitwy o Troję trzeba eskortować żołnierzy zakładających ładunki wybuchowe. Ostra sieczka czeka natomiast w ostatecznej bitwie w Koloseum, w której udział biorą aż trzy strony - Rzymianie, gladiatorzy i bohater. "To jest zabieg, który pozwoli Graczowi poczuć, że jest tylko jednym z trybików tej wielkiej wojennej machiny" - mówi Jones. Spartana pokazywano nam na PS2, a jeśli na najsłabszej z current-genowych platform gra wygląda tak dobrze, to na Xboxa i GameCube'a na pewno nie będzie wyglądać gorzej. Premiera zapowiadana jest na początek września, szykuje się przystępna cena i co najlepsze - prawdopodobnie wśród języków do wyboru pojawi się... Nie zapeszajmy. □[koso]







Criterion Games (EA) | styczeń | premiera: jesień 2006

Black

Black należy do najbardziej zakamuflowanych projektów Electronic Arts, choć już na zeszłorocznym E3 firma uchyliła rąbka tajemnicy zaznajomionym pismakom. Teraz rąbek był większy, ale grono wtajemniczonych nadal skromne - nikt poza dziennikarzami nie miał szans zobaczyć tego tytułu. Pozostaje zatem wierzyć, bo Black było najpiękniejszą current-genową produkcją pokazaną na imprezie. Ale czy może być inaczej, gdy za eksperymenty z gatunkiem First Person Shooterów biorą się za bary ludzie z Criterion Games, twórcy Burnouta?

Jeśli prezentacja pozostawiła jakiś niedosyt, to tylko dlatego, że nie można było samemu chwycić za pada. Widząc satysfakcję malującą się na twarzy designera Craiga Sullivana, gdy pokazywał nam kolejne kwartały pogrążonego w wielkiej strzelaninie miasta, miałem ochotę wyrwać mu kontroler i własnoręcznie obrócić w pył fragment otoczenia. Akcja szóstego levelu, który nam pokazano, zaczyna się w niewielkim pomieszczeniu. Dwie sekundy kręcenia głową naokoło to jedyny moment, kiedy nic się nie dzieje. Po chwili padają pierwsze strzały. Strzelający z zewnątrz snajperzy dziurawią pomieszczenie. Pęka szkło, jego kawałki rozsypują się wokół. Kule przebijające ściany zostawiają za sobą wyloty, przez które wkradają się smugi światła. Bohater odwraca się w kierunku drzwi. Ani myśli jednak chwycić za klamkę - czyni użytek z shotguna, w akompaniamencie pryskających drzazg drzwi przestają być przeszkodą. Jeśli Red Faction jest pierwszoligowym zawodnikiem, jeśli chodzi o możliwość destrukcji środowiska, to Black zdobywa w tej lidze mistrzostwo, w prestiżowym meczu aplikując rywalowi kilkanaście goli. To porównanie szybko zaczyna wydawać mi się zbyt słabe, gdy widzę, co się dzieje na ulicy. Sullivan strzela do auta, to eksploduje, raniąc wszystkich stojących nieopodal żołnierzy ("Od zawsze lubiłem w grach strzelać do samochodów" - mówi Craig, syn instruktora jazdy). Spostrzegam, że nasz strzelec nie jest samotny - towarzyszy mu brygada kompanów. "Black to nie squad-based shooter, nie ma żadnego wydawania poleceń, żadnego taktycznego planowania" - rozwiewa nasze wątpliwości jeden z producentów. Uff. Ale miło mieć wsparcie u boku.

Trwa nieprzerwany mayhem. Huk wystrzałów, nieustannych eksplozji i krzyki zdzierających gardła wojaków czynią ten tytuł nie tylko najpiękniejszym (mowa o current-genach), ale i najlepiej udźwiękowionym na E3. Pociski rykoszetują, elementy niszczonych budynków zabijają znajdujących się nieopodal żołnierzy. Wymiana ognia budzi refleksję z gatunku "dlaczego nikt wcześniej na to nie wpadł?". Chodzi o pył, którego w obracanym w gruzy mieście jest mnóstwo. Gęsty dym po wybuchach i dziurawieniu pociskami murów unosi się w powietrzu - żadna inna gra nie oddawała choćby fragmentu wrażenia, które temu towarzyszy. Momentami widoczność jest znacznie ograniczona, a pył opada powoli. Black to nie tylko krótka nazwa, prawdziwe wytchnienie po tych, na których wymówienie potrzeba 10 sekund. To również gęsta atmosfera i ciężki klimat. Klimat przez ogromną K.

A skoro już przy literkach jesteśmy. Sullivan raz jeszcze maltretuje nasze umysły fenomenalną fizyką gry. Z wiszącego pionowo neonu odstrzeliwuje kolejno wszystkie litery. Każda przekrzywia się w inną stronę, spada w inny sposób. Chwilę później strzela z wyrzutni rakiet w balkon na najwyższym piętrze. Ten kruszy się i spada, rujnując balkon piętro niżej, jeszcze piętro niżej, jeszcze jedno piętro niżej. Na jednej z pobliskich półek stoi działo stacjonarne. Eksplozja granatu i broń już leci na dół. Rozwala się na części, jedna rani żołnierza, który miał nieszczęście znaleźć się w pechowym miejscu. Z drugiej strony placu (struktura levelu robi wrażenie mniej ograniczonej, niż w sterylnym Killzone), na kościelnej wieżyczce czai się snajper. Strzał ze snajperki byłby zbyt subtelny jak na Black, toteż Sullivan wyciąga wyrzutnię rakiet. Pocisk demoluje wieżę, gruz sypie się na dół razem ze snajperem.

Akcja jest intensywna jak diabli. Żadnych przestojów, jałowych cut-scenek, odpoczynku gdzieś za węgłem. Wysoki budynek z haubicową galerią na parterze przestaje cieszyć oko, gdy w jego kierunku lecą granaty. Szyby pękają z hukiem, spadają fragmenty fasady, po chwili naruszone filary przestają podpierać blok. Trzy piętra zamieniają się w jedno w wielkiej chmurze pyłu. Prezentację kończy strzał z bazooki w cysternę i przeogromna eksplozja.

Zapomnijcie o ciasnych wnętrzach Dooma 3 i anemicznym Killzone. Szczerze mówiąc, nie sądziłem, że na PlayStation 2 coś może wyglądać tak genialnie. Tym bardziej zabił mnie jeden z producentów, oznajmiając, że póki co grafika jest doprzecowana w 50 procentach, a sama gra w raptem 25%. Criterion to specjaliści od ujeżdżania dev-kitów do PS2 i wcale się nie dziwię, jeśli ich produkcja będzie wyglądała lepiej na maszynie Sony, niż na Xboxie (system z zielonym okiem otrzyma swoją wersję kilka miesięcy później). Póki co zobaczyliśmy tylko szósty level i tak naprawdę o B... wiemy jeszcze niewiele. O fabule ... tyle, że akcję będzie rozgrywać się ... w Europie Wschodniej. Ale czy potrafi ... nam czegoś więcej? "To spluwy są ... gwiazdami tej gry" - mówi Craig Sulli... i facet wcale nie przesadza. Animacje przeładowywania pistoletu, shotguna, ... czy wyrzutni granatów wyglądają jeszcze lepiej niż w przywoływanym tu po raz kolejny Killzone. I są do tego dwa razy krótsze. Bo ... chodzi o strzelanie, a nie oglądanie, jak wielką łapą zmienia magazynek. Co jeszcze? Tylko single, z jednych trybów sieciowych. A czy pisałem coś o fizyce...? Bo jeszcze bym chciał trochę na ten temat. OK, dosyć. Ta gra podważa sens kolejnej generacji konsol. Jeśli z PS2 da się jeszcze tyle wycisnąć, to ja czuję się oszukany. Już nie mogę się doczekać kilkunastu godzin z Black, które spędzę w tym właśnie poczuciu. [koso]



■ Denerwowały Cię gry, w których strzelałeś do monitorów LCD, puszek stojących na stole czy choćby ścian, a uzyskiwałeś efekt w postaci co najwyżej czarnego punktu? Black nie kpi z Gracza w ten sposób. Tu każda kula jest zalążkiem świetnie oddanej reakcji dowolnego obiektu.



■ Granat wrzucony do budynku powoduje widowiskową eksplozję i czyni niebyłymi rozważania o funduszach emerytalnych znajdujących się tam żołnierzy.



■ A teraz wyobraź sobie pokazaną na screenie scenę w ruchu - frunące wokół wióry, potężny huk i animacja, która pewnie szpryc... czyni, bo nawet zadyszki nie ma... Fizyka w Black zabija.

W pigule

ACTIVISION

■ Na E3 nie mogło zabraknąć kolejnej gry firmowanej nazwiskiem najsłynniejszego skatera świata, nie dziwi nas też, że Activision znowu zapowiada przełom. W sumie coś w tym jest, bo w **Tony Hawk's American Wasteland** (PS2, Xbox, GC, Xbox 360; jesień) będzie tylko jedna miejscówka - Los Angeles lat 80. Lokacja przeolbrzymia, ot, takie skateboardingowe GTA. Tfu, wróć - już nawet nie skateboardingowe, bo nasz bohater będzie mógł z powodzeniem śmigać na BMX-ie. Między poszczególnymi dzielnicami miasta (Hollywood, Downtown) można przemieszczać się autobusem, choć Activision zapowiada, że nawet jeśli ktoś będzie chciał przejechać LA na desce, nie doświadczy choćby jednego loadingu. Naszym zadaniem jest wywindowanie początkującego skatera na szczyty sławy. Pomoże w tym rozbudowany tryb kustomizacji, którego dokonywać będziemy jednak nie w stosownym edytorze, lecz wpadając w dane miejsce (jak w San Andreas) - do fryzjera, by stuningować głowę, do sklepu z ciuchami, by odziać gościa w nowe laszki itd. Tak naprawdę jednak szkielet gry pozostanie bez zmian, czyli czeka nas wykonywanie kolejnych zadań typu "strzel gnnda tu, zelicz tyle i tyle punktów itd.", co zdążyło nam się przez ostatnie 7 lat spędzonych z tą seną przejeść. Fanom starych mechanizmów przypasi Classic Mode, a osoby preferujące zabawę w Sieci będą mogły hulać online zarówno na PS2, jak i na Xboxie.



Ekipie Neversoft na szczęście znudziło się odcinanie kuponów, bo zebrale się za coś innego - strzelaninę o prostym tytule **Gun** (PS2). Niestety, mimo porozwieszanych w różnych częściach E3 bannerów (i spacerujących lasek) nie pokazano ani dema, ani



choćby shotów (o pozbawionym treści trailerze nie warto wspominać). Gra ukaze się już we jesieni, więc pozostaje wierzyć, że otrzymamy miłą niespodziankę. Nie pokazano również, choć przygotowano dlań osobną ekspozycję, **Trua Crime 2**. Trailer zasugerował natomiast, że bohaterem nie będzie już Nick Kang.

Sporym zaskoczeniem okazał się **Ultimate Spider-Men** (PS2, Xbox, GC). Głównie ze względu na wykonanie, które jak żywo przypomina kadry z zeszytów komiksowej serii - ostre kontury i pastelowe kolory prezentują się cudownie na ekranie TV. Fabuła przedstawia losy młodego jeszcze Petera Parkera, ale to nie jedyna grywalna postać - drugą jest Venom i jego symbiotyczny kostium. Przypominają się czasy Maximum Carnage na MegeDrive... Pomykanie Eddiem jest mniej dynamiczne i widowiskowe, ale za to przepełnione mocą, bo gość potrafi zdemolować wszystko na swojej drodze. Ultimate Spidar-Men cierpi póki co na syndrom zwalonej kamery, a premiera tuż po wakacjach - oby ten szkopuł został wyeliminowany, bo może zepsuć świetnie zapowiadający się tytuł.

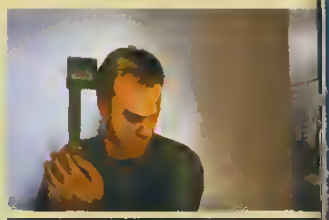
No i tak nie mergnesie - Activision to jedna z ostatnich firm, które niemal wszystkie swoje produkcje wydaje na tylko na PS2 i Xboxa, ale i GameCube'a. □ [koso]

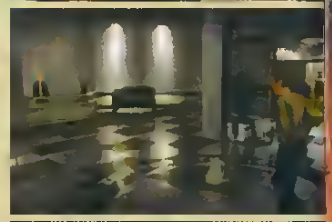
Również:

- The Movies (PS2, Xbox, GC) - Peter Molyneux tym razem udarza z symulacją studia filmowego.
- Shrek SuperSlam (PS2, Xbox, GC) - multiplayerowa naparzanka na zamkniętych arenach. Oczywiście w kreskówkowym klimacie i ze znanymi boheterami.
- Fantastic Four (PS2, Xbox, GC, czerwiec) - patrz zapowiedź w ostatnim numerze.

24: The Game

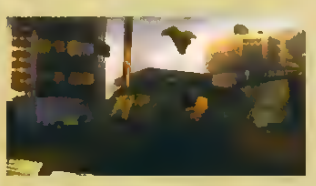
SCEE | Wrzesień







Z 24: The Game nie będzie gry na "dychę", ale i tak pokładam w niej spore nadzieje. Kilkanaście minut epędzonych przy niej nastroiło mnie dość pozytywnie, do czego przyczyniło się przede wszystkim zróżnicowanie misji. W pierwszej kolejności czekało obserwowanie poczynań Jacka Bauera zza pleców. Wymiana ognia, ostrzeliwanie się zza węgła, a do tego ciekawy pomysł na celowanie - po przejściu w zoom możemy w łatwy sposób przełączać się między przeciwnikami i wpakować pocisk dokładnie tam, gdzie chcemy. Kolejny level pozwolił mi przesłuchać jednego ze złapanych zbirów w celu zdobycia informacji. Pomysł oryginalny i, co ważne, świetnie opracowany - "trójkątem" zadajemy pytania ostro, wręcz agresywnie, "iksem" natomiast spokojnie i łagodnie, próbując raczej wziąć kolezkę z włosem, niz nastraszyć. Nasz postęp wyrażony jest wskaźnikiem pokazującym poziom zestresowania przesłuchiwanego. Zadając pytanie w odpowiedni sposób wprowadzamy drgający wykres w niebieskie pole, a po utrzymaniu go tam przez pewien czas dostajemy



w końcu pożądane informacje. Całość nie byłaby tak rajcowne, gdyby nie doskonały voice-acting. Animowany Bauer wrzeszczący głosem Kiefer Sutherlanda prezentuje się rewelacyjnie! Później była jeszcze mini-gra polegająca na namierzeniu za pomocą satelity przestępców poukrywanych w budynku, a ostatnia sekwencja dema przedstawiała samochodowy pościg po przedmieściach LA. Niedopracowane kolizje i dość anemiczna jazda kazą się spodziewać, że nad tym elementem developerzy jeszcze popracują. □ [koso]

PIERWSZE WRAŻENIE

Scarface: The World is Yours

Radical Entertainment (Vivendi) | 2006

Szczerze przyznam, że po ogłoszeniu prac nad przeniesieniem w wirtualny świat "Człowieka z blizną" i zaprezentowaniu pierwszych materiałów, byłem doń nastawiony raczej sceptycznie. Po bliższym zapoznaniu się z ukończoną w 60% grą mogę odetchnąć z ulgą. Scarface rozpoczyna się dokładnie w momencie, w którym kończył się film - w rezydencji Tony'ego Montany podczas odpierania atakujących posiadłość zakapiorów. Tu jednak bohater nie ginie, lecz unika śmiertelnego strzału, daje nogę, a następnie przez 50-60 godzin (według zapewnień twórców) odbudowuje swoje kryminalne imperium. Zaczyna się od "niewinnego" szmuglowania narkotyków z wyspy na wyspę, później pojawia się zastraszanie sprzedawców (w konwencji mini-gry), wreszcie eliminowanie członków wrogich gangów. Wspomnianych wyżej znajdziemy w Scarface osiem, a do tego rzecz jasna słoneczne Miami, czyli główny oś wielkiego comebacku Tony'ego.





Scarface: The World is Yours to klon GTA pełną gębą. Swoją drogą paradoksalny jest fakt, iż czerpie pełnymi garściami z Vice City, choć wcześniej inspiracją dla VC był filmowy "Człowiek z blizną". Na szczęście gra stara się rozwijać pomysły konkurencji. System celowania jest podobny, ale w Scarface autorzy zaimplementowali możliwość odstrzelenia dowolnej kończyny, dzięki czemu pastwienie się nad przechodniami niesie ze sobą zupełnie nowe doznania :) Podczas poruszania się pojazdami (auta, motorówki) można strzelać, ale w przeciwieństwie do GTA możliwe jest zalockowanie celownika na ostrzelwanym obiekcie. Autorskim patentem jest Balls Meter (tak, dobrze przeczytaliście), który napełnia się wraz z każdym kolejnym sprzątniętym kolesiem, a po odpaleniu na kilka sekund zamienia Tony'ego w rozdrażnioną maszynę do zabijania, siejącą ołów do wszystkich oponentów znajdujących się w zasięgu wzroku.





Jak zapewne wiecie, Tony ma twarz Ala Pacino, ale już głos podkłada mu inny aktor. Spisał się całkiem nieźle, a rzucane przeciwnikom klasyczne filmowe teksty fajnie brzmią w uszach. Na soundtrack złożą się m.in. kawałki znane z filmu, choćby "Push it to the limit". Wiadomo, że Scarface na Xboxa 360 będzie wzbogacony o kilka dodatków, ale poza nimi (i grafiką) nie będzie się różnił od tego, co otrzymają posiadacze peesdwójek i "starych" Xboxów. Gra ukaze się też prawdopodobnie na PS3, ale oficjalnie nie zostało to jeszcze potwierdzone. □ [koso]

PS: Screeny pochodzą z konsol bieżącej generacji.

PIERWSZE WRAŻENIE



Pila

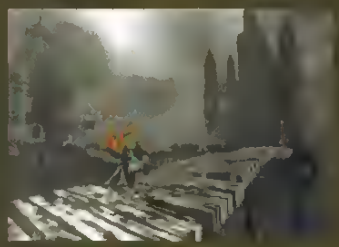


Twilight Princess

Legend of Zelda

Nintendo | Przygodówka | ?

Sala z prezentacją The Legend of Zelda: Twilight Princess oblegana była jak mało która - oczekiwać na swoją kolej można było nawet 3 godziny. Wnętrze podzielono na dwie efektownie urządzone sale, stylizowane na las i podziemie. W pierwszej części można było m.in. zabawić się trochę w farmera, zaganiając stadko rogacizny do zagrody przy pomocy wiernego wierzchowca Linka (i unikając niektórych, żądnych odwetu byczków) oraz poćwiczyć skoki przez przeszkody, a także wybrać się na zwiedzanie wioski. Mini-gierki te nie są jednak wyłącznie dodatkiem, gdyż zwłaszcza inne, udostępnione prasie materiały pokazują, że "wieśniackie" przygody Linka będą stanowić istotny rozdział gry, z którego dopiero bohater startuje do bardziej zaawansowanych zadań. Link w nowej Zeldzie nie będzie klasycznym herosem, czekający tylko na jakąś drakę, lecz ciężko pracującym...

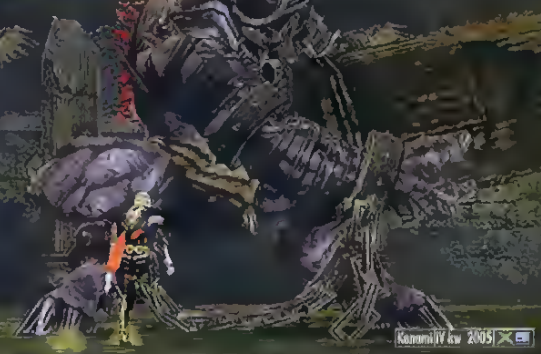




kowbojem! Wiek zobowiązuje - trzeba zarobić na swe utrzymanie. W leśnej scenerii znajdowało się jeszcze jedno, grywalne demo, w którym Link ścierał się z grupą mobiinów na dzikich świniach (oczywiście znów w siodle), by w finale stoczyć pojedynek na kamiennym moście z jednym wyjątkowo wrednym osobnikiem. Z tego, co zauważyłem, walka wymagała sporego refleksu i poznania przeciwnika, aby zaliczać trafienia mieczem, nie spadając co chwilę z konia. W "podziemiach" również znajdowały się dwa grywalne dema, jedno z walką z kolejnym bossem - tym razem olbrzymią rośliną, drugie zaś polegające na klasycznym zwiedzaniu leśnego labiryntu, szlachtując, co się tylko nawinie. Kto miał już do czynienia z innymi Zeldami, mógłby rozpoznać klasyczny, dynamiczny sposób walki. Co zauważyłem nowego, to możliwość dobijenie przewróconych przeciwników - Link najwyraźniej dojrzał do tego, by zostać madafaką i nie oszczędzać nikogo. W grze pojawił się również znajomy oręż - bumerang, służący nie tylko do walki, lecz również rozwiązywania zagadek, głównie dzięki możliwości wywoływania wiru powietrznego (rzut następuje z widoku pierwszej osoby). Odnośnie zagadek i puzzli - niektóre z nich - przynajmniej w zaprezentowanym demo i późniejszym trailerze, wymagały współpracy Linka z małpą, podobno występującą w jednej z poprzednich części serii. Trailer ów potwierdził również wcześniejszą plotkę, jakoby Link mógł się zamieniać w wilka, choć wciąż nie wiadomo, z jakiego powodu. Zobaczyłem w nim trzecią już twarz nowej Zeldy, obok farmerskiego życia i zdobywanie labiryntów, twarz mroczną, gdyż ukazującą przygodę w pełnym demonów świecie, będącym jakby antytezą tego "normalnego". W świecie tym Link (w wilczej postaci oczywiście) poznaje podejrzanego kurdupla, który pomaga mu w ucieczce z więzienia, a następnie, na grzbiecie bohatera rusza ku nieznanemu na razie celowi, rozprawiając się z przeciwnikami za pomocą magii, wilczych zębów oraz długiego ramienia stanowiącego część dziwacznego hełmu noszonego przez wspomnianego karła. Z innych ciekawostek - wśród zwierząt, towarzyszących Linkowi w niektórych momentach gry, pojawi się m.in. sokół, pewnie pomocny w rekonesansach. Zelda od dawna zapowiadała się na wypasioną gierkę, teraz jednak wydaje się jeszcze bardziej interesująca, zwłaszcza w aspekcie jej dojrzałości i mrocznego klimatu, a przede wszystkim wyłamania się z wielu standardów serii. Byle nie kazali nam już zbyt długo na nią czekać. [Star]

PIERWSZE WRAŻENIA





Castlevania
Curse Of Darkness

Curse of Darkness stanowi nie lada gratkę dla wszystkich fanów Castlevanii, którym Lament of Innocence nie przypadło specjalnie do gustu - najnowsza część legendarnej sagi będzie podobne jak poprzednik osadzona w środowisku 3D, lecz sama rozgrywka pod względem elementów przygodowych i RPG przypominać będzie kultową Symphony of The Night, okraszoną nowymi pomysłami. Głównym bohaterem nie jest nikt z rodziny Belmontów, lecz pomocnik Drakuli o imieniu Hektor, który zbuntował się przeciw swemu panu. Gościu ma bardzo specyficzne zdolności - pracując dla Drakuli zajmował się tworzeniem demonów, tak więc do walki wykorzystuje nie tylko różne bronie (miecz zwykły i dwuręczny, długa włócznia etc.), ale może także przywoływać do pomocy różnorodne stwory. Jak dotąd dało się zauważyć wprawdzie tylko kamiennego golema, maleńką latającą wróżkę oraz uskrzydloną bestię, lecz autorzy zapowiadają ponad 20 różnorodnych pomocników. Każdy z nich ma nie tylko różne ataki specjalne, ale też unikalne zdolności pozwalające się dostać w poziomie niedostępne miejsca (np. można się uczepić owego "ptaszka", by poszybował z nami na widoczną w oddali półkę skalną). W trakcie walki, oprócz sadzenia świetnie wyglądających combosów, można też właśnie w wygodny sposób wydawać proste polecenia swym pomocnikom i określać wykorzystywane przez nich specjale, co pozwala tworzyć urocze chain combos - np. atakujesz wroga ciosem rozbijającym blok, a golem pięknie dołącza się z własnym atakiem.



Co ciekawe, w miarę zdobywania doświadczenia rozwija się nie tylko główny bohater (poza HP opisuje go jeszcze 5 dodatkowych parametrów), ale też uczestniczący w zmaganiach pomocnicy - uzyskują nowe ataki specjalne, tudzież mogą przekształcić się w bardziej zaawansowaną, groźniejszą formę. Naprawdę świetnie się to wszystko zapowiada, walki tętnią ogromną dynamiką, jucha tryska niemalże jak w Nanobreaker, a w zaprezentowanej na E3 wersji dało się już uświadczyć kilku bossów: uroczo płonącego Fire Elementala, gigantycznego rycerza, czy też smoka, walka z tym ostatnim przedstawia się o tyle spektakularnie, że Hektor może wskoczyć mu na grzbiet i okładać ciosami, kiedy bestia podrywa się do lotu i szybuje w przestworzach. No, szykuje się naprawdę świetna Castlevania: z jednej strony solidny rozpierdziel i rajcowne walki, a z drugiej rozbudowane elementy przygodowe i RPG - no i oczywiście ogromna ilość secretsów oraz rzeczy do odblokowania. (kali)



PIERWSZE WRAŻENIE



Onimusha
Dawn of Dreams

Capcom | Untoged

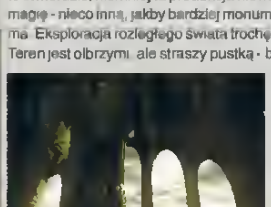
Na E3 Capcom ujawnił wreszcie konkretne informacje dotyczące Onimusha: Dawn Of Dreams. Akcja umiejscowiona jest 15 lat po wydarzeniach z trzeciej części, przedstawiając nam nowego bohatera, Joki - młodzieńca o tajemniczych mocach, którego czoło zdobią dwa niewielkie rogi. Staje on do walki z Hideyoshim Toyotomi, drugim z trzech historycznych "Zjednoczycieli Japonii", następcą i spadkobiercą Nobunaga, który obrał podobną drogą do zwycięstwa poprzez zawarcie przymierza z demonami. Główny bohater nie będzie jednak działał w pojedynkę, pomagać mu będzie łącznie 5 różnych postaci. I tutaj zaczynają się nowinki. Na początek idzie właśnie sprawa tych dodatkowych postaci. W przygodzie towarzyszy Jokiemu dodatkowa, wybrana postać, która jest bardzo pomocna w trakcie walk (można szybko przejąć nad nią bezpośrednią kontrolę, tudzież wydawać podstawowe polecenia; są nawet specjale wykonywane parami), a ponadto umożliwi dotarcie w różne, niedostępne normalnie obszary i polowanie na wszelakie secretsy, gdyż każda z tych pomocniczych postaci ma nie tylko odmienne uzbrojenie, ale także własne, unikalne zdolności. Sam charakter rozgrywki ma przesunąć się jeszcze bardziej w stronę ostrej rozwałki - już teraz dało się zauważyć większą ilość przeciwników widocznych na ekranie - choć z drugiej strony autorzy rozbudują też elementy RPG, aplikując znacznie bardziej zaawansowany system rozwoju postaci, ich broni i ekwipunku. Zapowiadany jest też rozbudowany system walki [illegible] postać wykonuje juggle'a), a ponadto [illegible] "1 on 1" mają dostarczać zupełnie nowych wrażeń - na co składa się choćby fakt tego, że w O.DOD Gracz będzie miał kontrolę nad kamerą, a w przypadku zalockowania się na przeciwniku widok płynnie przechodzi w ujęcie TPP. Już teraz gra prezentuje się wyśmienicie, szastając spektakularnymi efektami towarzyszącymi różnorodnym atakom specjalnym i "issenom" (critical hits) przy zachowaniu wybornej płynności animacji, choć jest ukończona w zaledwie 20%; można się spodziewać, że ostateczny produkt będzie wyciskał ostatnie soki z aktualnej PlayStation. To jednak nie koniec radosnych wieści. Autorzy wielokrotnie podkreślali, że przygotowują znacznie bogatszą fabułę, z różnymi drogami do celu, jak i większe, bardziej rozbudowane obszary czekające na eksplorację - można spodziewać się też kilku odmiennych zakończeń. Miłośników serii zapewne ucieszy fakt, że pomimo odejścia od fabuły poprzednich części, w O.DOD będzie można odszukać wiele smaczków i pewnych nawiązań do przedstawionych wcześniej wydarzeń czy choćby głównych bohaterów poprzednich części, czyli Jubeia Yagyu (jego nazwisko dwa razy pojawiło się w zaprezentowanym trailerze) oraz Samanosuke Akechi. Wszystko wyjaśni się jeszcze w tym roku. (kali)



PIERWSZE WRAŻENIE

W pigule

■ Połączone siły amerykańskiego i europejskiego oddziału Sony stawiły nie na wymyślne dekoracje, lecz na ilość standów z grami. I dobrze, przynajmniej każdy miał możliwość sprawdzenia w boju dowolnego z prezentowanych tu tytułów. W pierwszej kolejności pognałem do standów z **Shadow of The Colossus** (najbardziej obiegany), by sprawdzić, czy unosi się w nim choćby trochę tylko namacalny duch ICO. Ciężko to stwierdzić, niemniej ta produkcja niewątpliwie ma magię - nieco inną, jakby bardziej monumentalną, ale ma. Eksploracja rozległego świata trochę zawodzi. Teren jest olbrzymi, ale straszy pustką - brakuje fauny i flory. Mnóstwo radości sprawia za to jazda na koniu. Wierzchowiec zachowuje się strasznie realistycznie (fachowo grzebie kopytami w miejscu, prychając przy tym), a zmuszenie go do galopu wreszcie wykracza poza jałowe wciskanie jednego przycisku. Owszem, ma to miejsce, ale widać, jak nasz bohater dzge rumaka w boki ostrogami. Taki uroczy detal, o. Starcie z pierwszym z tytułowych kolosów (w sumie jest ich 16) poprzedza krótka wspinaczka po skalnych półkach, a nabyte w ten sposób umiejętności mają - jak się okazuje – podstawowe znaczenie w pojedynku. Wyjęcie miecza i skierowanie go ku niebu pozwala nam zlokalizować słaby punkt olbrzyma. W tym przypadku znajdował się on na czubku głowy, toteż przyszło mi się wdrapać właśnie w jego okolice. Iście karkołomna podróż - po owłosionych łydkach, przez coś przypominającego drewniane platformy na plecach, wreszcie po ramionach na łeb. Po pierwszym ciosie (krew elegancko tryska na boki) kolos zaczyna szaleć i próbuje zrzucić uplerdliwego pasazera (trzeba umiejętnie balansować). Koniec końców pada na glebę martwy... Ja już chcę tę grę!





Genji: Dawn of the Samurai to kolejna sieczka w klimacie feudalnej Japonii. Dwie grywalne postacie (w demie nie były do wyboru, lecz "zlecane" z góry) - legendarny samuraj Yoshitsuna, chłastający przeciwników w morderczym balecie oraz potężny mnich Benkai z twarzą zasłoniętą kawałkiem blachy i potężnym młotem w łapie. Jeden przycisk do szybkiego-słabego ataku, drugi do wolnego-mocnego do tego blok i możliwość wyprowadzania slashów w zwolnionym tempie. Rozgrywkę wzbogacają elementy erpegowe. Zebrane kryształki służą do level-upowania atrybutów ataku, obrony i staminy postacie, znajdują też na swojej drodze nowe bronie, zbroje i przedmioty. Na E3 zaprezentowano trzy pierwsze misje i miasteczko, w którym można robić zakupy i otrzymywać nowe questy. Kali wystawi Genjiemu co najmniej 9, nie ma bata.)

Sporo miejsca poświęcono EyeToyowi. W **ET:Kinetic** niby można ustawić własny program treningowy czy poćwiczyć jogę, ale w praktyce zabawa i tak sprowadza się do wygibasów przed kamerką. No i trzeba stać w większej odległości od ekranu niż w innych zestawach mini-gier. Prezentowano też **ET:Play 2**, którego Amerykanie dostaną dopiero w listopadzie (hahaha), podczas gdy my będziemy się w tym czasie bawić trzecią częścią. Wiadomo, że będzie w niej większy nacisk na multiplayer, chociaż ja jakoś średnio widzę czterech gości wyginających się naraz przed telewizorem. Ale może SCEE jakoś to sensownie rozwiąże. Kamera na pewno nie będzie stale zakurzona, bo przyda się jeszcze do zabezpieczenia pokoju pod naszą nieobecność dzięki **SpyToy** (plus oczywiście pakiet mini-gier), a także rozmów czy rozegrania partyjki w np. szachy z ludźmi z innych zakątków świata z użyciem EyeToy Chat (wymagany Network Adaptor).

W pigule

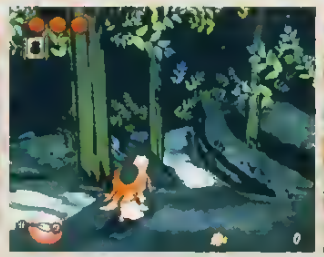
■ Nie mogło się też obyć bez masy sequeli - o Sly 3 i Ratchet: Deadlocked mieliście już okazję poczytać miesiąc temu. Podobnie zresztą jak o Jak X: Combat Racing, którego dogłębnie przetestowałem... i mam mieszane uczucia. Z jednej strony udany model jazdy, dobre zbalansowanie jazdy i strzelania, z drugiej zaś jednak zbyt ciężki kiimat. Być może to zaprezentowana na E3 industrialne trasy robią takie wrażenie, w każdym razie miałem nadzieję na coś bardziej beztroskiego. Sporo tu natomiast trybów rozgrywki (Circuit Race, Deathrace, Deathmatch, Sport Hunt - polowanie na roboty, wygrywa ten, kto zestrzeli ich więcej, oraz Artifact Race - przeczesywanie rozległych lokacji w celu odnalezienia zaznaczonych na mapie skarbów), a to przecież one stanowią o grywalności. Trzeciej części doczekał się faz SOCOM. Zmien sporo, w dodatku kluczowe dla rozgrywki. W końcu będzie można poruszać się pojazdami - jeepami, ciężarówkami czy motorówkami. Sterowanie przypomina nieco to z Halo, nie ma jednak mowy o odercu gry ze skradankowo-czajankowej otoczki - przeciwnicy szybko zrobią porządek z chojrakami chcącymi beztrosko pozwiedzać level. W związku z pojawieniem się fur plansze są nawet 6-krotnie większe, na szczęście nie brakuje save-pointów, gdzie można nie tylko zachować stan gry, ale i uleczyć team. Nasi podkomendni w końcu nauczyli się pływać, co otwiera zupełnie nowe możliwości zaskakiwania wroga. Wprawdzie styl jest lekko topory (piesek zmiksowany z "k***a, topię się!") ale ważna, że wpadnięcie do wody nie kończy się napisem game-over. SOCOM 3 najlepiej spisze się oczywiście w Sieci, gdzie teraz będzie mogło się zmierzyć aż 32 Graczy. Dodatkowo gra będzie się "zintegrowana" z SOCOM Fireteam Bravo na PSP - np. zaliczenie nieobowiązkowego zadania w grze na PS2 zaowocuje odpowiednim bonusem w wersji na handheld. ☐ [koso]

Również:
- Stuart Little 3 (listopad) - GTA w mysim wydaniu?) Wbrew pozorom może być sympatycznie
- Brave: The Search for Spirit Dancer (grudzień) - pokazano tylko shoty. Niechybnie przygodówka
- Buzz! The Music Quiz (jesień) - teleturniej muzyczny. 5000 pytań i dedykowane kontrolery (szczerze mówiąc, nie wiem po co)
- Neopets: The Darkest Faerie (listopad) - przygodówka TPP w świecie Neopets. Dla dzieci
- Gretzky NHL 06 (listopad) - kolejny hokej, który Europejczycy olejają siłkiem kosz@cym

W pigule

■ Chwilowy odpoczynek od GTA. Rockstar rekompensuje nową marką - **The Warriors** (PS2, Xbox, październik) opartym na tyleż mało znanym u nas, co kultowym za oceanem filmie pod tym samym tytułem. Obraz Waltera Hilla z 1997 roku przedstawiał historię tytułowego gangu, który został oskarżony o zabicie Cyrusa, gościa chcącego stworzyć z największych nowojorskich gangów jeden wielki supergang. Scenariusz wprost idealny, by stworzyć chodzoną bijatykę w dość swobodnym i nieliniowym środowisku (jak to Rockstar) - i taka właśnie będzie ta gra. Rozbudowany system walki (zaprezentowany trailer sugeruje, że będzie jeszcze bardziej brutalnie, niż w San Andreas), zbiorowe młóki z wrogimi gangami, klimat końcówki lat 70 (w tym muzyka, choć na razie nie znamy listy wykonawców) i zapewne narodziny nowej serii, bo Rockstar nie pokpi tego tematu. Więcej informacji niebawem.

Za developing **Bully** (PS2, Xbox; październik) odpowiada studio Rockstar w Vancouver. Wiadomo, że gra opowie historię studenta Bullworth Academy, na pierwszym planie będzie humor, a na gameplay złożą się atrakcje w stylu podrywanie panienek, użerania się z silniejszymi kolegami z klasy i stawianie czoła wrednym nauczycielom. Możemy się też spodziewać względnej swobody i nieliniowości. Rockstar zaprezentowało również GTA: San Andreas na Xboxa (o zmianach względem wersji PS2 pisałem już miesiąc temu w "Pigule", premiere dosłownie na dniach), nienazwany jeszcze tytuł w realiach Dzikiego Zachodu na PS3 i tytuł, który zapewne napędzi sprzedaż PSP - Grand Theft Auto: Liberty City Stories. ☐ [koso]


Okami

Clover Studio (Capcom) · Grudzień (Japonia)

Kilka serwisów internetowych wybrało Okami najlepszą grą na PS2, w jaką można było zagrać na E3, i muszę przyznać, że zachwyty są w pełni uzasadnione. W tej grze porusze przede wszystkim cudowny koncept, ale przecież nie może być inaczej, gdy za sterami teamu developerskiego staje Atsushi Inaba, twórca Viewtiful Joe. Gracz wciela się w postać Amaterasu, naczelnej bogini panteonu japońskich bóstw, która przebywając w ciele białego wilka ma zamiar przywrócić światu życie. Niewazne jednak co, ważna jak. Genialny pomysł opiera się na wykorzystaniu wirtualnego pędzla jako przedmiotu, którym można zmieniać wygląd otoczenie. Celestial Brush, bo tak się ów gadżet nazywa, przyda się zarówno do namalowania brakującego mostu, dorysowania gwiazd na firmamencie, jak też zniszczenia - twardym, podłużnym pociągnięciem pędzla - blokującej drogę przeszkody. W ten sam sposób można zadać śmiertelną ranę przeciwnikowi (zmiękczamy go tradycyjnymi środkami, np. wilczymi pazurami). Równie ważna będą kreacyjne właściwości Celestial Brush, i to właśnie one łączyły w niemym zachwycie tłumy gapiów zgromadzone przed standami z grą. Dorysowywanie liści na gołych koronach drzew czy kwiatów na jałowych łąkach wygląda po prostu przecudownie - widok rozkwitających w mgnieniu oka pąków zachwyca. Sterowanie nie nastręcza większych trudności, pędzel wyciągamy za pomocą R1, "kwadratem" przykładamy go do papieru, a ruchami analogowej gałki malujemy wzór. Okami wygląda bardzo specyficznie (coś między tradycyjnym cel-shadingiem a rysowanymi stworami z Magic Pengel), ale właśnie to czyni ten tytuł niezwykłym. Domalowywanie linii - zaznaczenie korony drzewa, które chwilę później się zazieleni; hiszczenie liany, po której można wspiąć się platformę wyżej - odbywa się intuicyjnie, nie stanowiąc w żadnym wypadku jakiegoś sztucznego i odciętego od rozgrywki elementu. Sporo będzie też rozmawiania z napotykanymi postaciami, a następnie wykonywania zleconych przez nich zadań. Siła tego tytułu leży w cudownej oprawie graficznej i oryginalności - na E3 miałem okazję poznać działanie jednej z 13 właściwości pędzla (odkrywanych wraz ze spotykaniem kolejnych "bogów pędzla"), więc wygląda na to, że będzie ciekawie. Tak właśnie powstają konsolowe dzieła sztuki. ☐ [koso]






Final Fight: Streetwise

Final Fight: Streetwise jest kontynuacją znanej serii chodzonych bijatyk, a jednocześnie próbą reaktywacji tegoż skostniałego gatunku na konsolach obecnej generacji. Developerskie Studio 8 Capcom (odpowiedzialne m.in. za Maximo) wprowadziło szereg innowacji i udoskonaleń. Streetwise bazować będzie na wydarzeniach z pierwszej części gry (Arcade, SNES, SEGA CD, GBA...) - kilka lat po rozprawieniu się z gangiem Mad Gear i uwolnieniu córki Heggara, Metro City ponownie zostało opanowane przez zorganizowane grupy przestępcze. Porządek w mieście będzie starała się przywrócić dwójka bohaterów, znany z poprzednich odsłon gry blondyn Cody oraz całkowicie nowa postać, Kyle.

Nowy FF nie będzie już tylko zwykłą, bezmyślną "młódźką". Przede wszystkim Gracz będzie miał teraz większą swobodę i będzie mógł sam decydować, gdzie się udać i komu "obić twarz". Dzięki możliwości toczenia rozmowy z napotkanymi przechodniami, będzie mógł uzyskać dodatkowe zadania. Ot, np. panienka lekkich obyczajów poprosi Cię o odnalezienie jej braciszka, którego pojmały miejscowe bandziory. Przemierzając kolejne rejony slumsów staniesz w szranki z tamtejszymi szajkami. Twoje poczynania odpowiednio odbiją się na reputacji (poziom wzbudzanego szacunku wśród mieszkańców) i ilości nabytej kasy (za którą będzie można kupić dodatkowe przedmioty, bronie czy też zyskać przychylność NPC). Pomiędzy kolejnymi zleconymi zadaniami przyjdzie Ci także wziąć udział w wielu dostępnych mini-gierkach, jak choćby wzorowanych na "Podziemnym Kręgu" nielegalnych walkach na ringu czy siłowaniu się na rękę.

Ukłonem w stronę starych wyjadaczy będzie także możliwość okładania zaparkowanych samochodów. FF:S będzie zdecydowanie bardziej mroczny i brutalny od automatowego pierwowzoru. Swobodna eksploracja miasta zaprowadzi Cię w najbardziej zapyziałe dzielnice Metro City. Zabrudzone i słabo oświetlone uliczki, ściany pokryte graffiti, poprzewracane kosze na śmieci, nieźpani kolesie czyhający za rogiem - to wszystko sprawi, że wczujesz się w specyficzne realia wykreowanego przez twórców klimatu getta. System walki oczywiście również uległ przeobrażeniu i został odpowiednio mocno rozbudowany pod względem obowiązujących standardów (pojawiło się sporo nowych uderzeń i combosów). Co bardziej efektowne ciosy wyprowadzane będą w zwolnionym tempie (counter-time, coś na wzór popularnego bullet-time). Oprócz tego w walce będzie można użyć znalezionej po drodze broni (noży, kijów baseballowych, drewnianej deski czy broni palnej, np. shotguna) albo wykorzystać elementy otoczenia (krzesła, stołki).

Kwintesencją potyczek wydają się być jednak ataki w klinczu, dzięki którym będzie można efektownie wykończyć delikwenta. Należy jeszcze wspomnieć o serach uderzeń typu super-combo, które będzie można wyprowadzać po napełnieniu odpowiedniego paska. Jak zapewniają autorzy, gre nie będzie liniowa, do czego przyzwyczaiły nas tego typu produkcje. W mojej opinii zapowiada się więc znakomity beat em-up, mający szanse odrodzić ten jakże rajcowny gatunek. Może zbyt wiele tu zapożyczeń z konkurencyjnych produkcji, jak choćby State of Emergency czy NARC, a za mało wzorowania się "korzeniami", jednak wzbogacenie rozgrywki o dodatkowe elementy powinno wyjść temu tytułowi na dobre. ☐ [M@jk]





Total Overdose

Deadline Games (PC) Wrzesień

PIERWSZE WRAŻENIE







Stand z Total Overdose oblepiła tocząca mi się z pyska piana, bo gra stanowi cudowną syntezę dwóch uwielbianych przeze mnie filmów - "Desperado" i "Matrixa". Bohaterem jest Ramiro Cruz, znany też jako El Gringo Loco, prawdziwy człowiek-spustoszenie. Demo udostępnione na E3 pozwoliło mi sprawdzić jego destrukcyjną naturę w meksykańskiej wytwórni dragów. Ram został wyposażony w możliwości podebrane Neo i Maxowi Payne'owi, co czyni z niego hurtowego zabójcę - bullet-time, salta wykonywane w powietrzu po odbiciu się od ściany, czy wreszcie specjalne ataki (zwane "loco powers"), odpalane po zebraniu odpowiedniej ikonki. Te są zróżnicowane - mnie najbardziej przypadło do gustu naparzanie z dwóch futerałów (niczym w "El Mariachi"), ale świetnie wygląda (a przede wszystkim stanowi nieocenioną pomoc na placu boju) również Tornado, podczas którego Ramiro skacze obracając się wokół osi, siejąc jednocześnie ołów na wszystkie strony. Każdy zastrzelony przeciwnik daje pewną ilość punktów, a kolejne śmierci łączą się w coraz lepiej punktowane combo. Twórcy zapewniają, że większość leveli można przejść w czasie jednego combosa, co jest nagradzane niejako "na bieżąco" zdobywaniem kolejnych "loco powers". W sprawnych rękach Total Overdose zamieni się w istnego "Tony'ego Hawka ze spluwami". Kolejna inspiracja dotyczy cofania czasu, znanego choćby z serii Prince of Persia, które okazuje się nieodzowne po odniesieniu jakichś większych ran.

Radosne pomykanie po rozległych levelach to nie wszystko, bo można się też rozbijać za kierownicą. W demie udało mi się znaleźć raczej mało reprezentatywne gabloty, jakiegoś bucka i traktor, niemniej jako taran rozsmarowujący Latynosów po glebie spisywały się całkiem nieźle. Total Overdose zapowiada się jako przepełniony po same brzegi akcją tytuł, w którym póki co przeszkadza mi jedno - mało precyzyjne sterowanie. Jeśli ten element zostanie dopracowany, z produktem Deadline Games spędzimy masę miłych chwil. □ [koso]

W pigule RPG



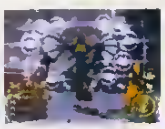
■ Grywalne demo Arc The Lad: End of Darkness pokazało, że gra będzie jednocześnie „end-em of" strategicznych walk, z których słynęła seria. Najnowsza odsłona będzie dość klasyczną, choć pod pewnymi względami podobną do Phantasy Star Online zręcznościową siekaniną, posiadać będzie również opcję rozgrywki online z naciskiem na współpracę w 2-4 osobowych grupach. Głównym bohaterem "Końca Ciemności" ma być niejaki Edo, łowca-egzorcysta, posiadający umiejętność przyzywania duchów do pomocy w walce.



Jakby dla zachowania równowagi (z poprzednią pozycją) Romancing SaGa od Square Enix zapowiada się na jedną z najbardziej skomplikowanych strategii-RPG w historii gier. HP, MP, BP, LP i EP, punkty wytrzymałości i ulepszanie broni, klasy postaci, klasy pancerza i tym podobne, choć sama walki z podziałem na tury mają być nieco odciążone od całego tego ambarasu konfiguracji zawodników. W przeciwieństwie również do innych strategicznych role-playów, zwiedzanie lokacji odbywać się będzie na modłę RPG przygodowych, co zresztą miało miejsce choćby w SaGa Frontier 2, tyle że tym razem w grafice 3D.



Zabawny sposób prezentacji gry wybrali tri-Ace i Square Enix dla Radiata Stories. W specjalnie stworzonym dla E3 grywalnym demku, zamieniony w kozę (!) producent Yoshinori Yamagishi żądał od Graczy pokonania specjalnego bossa rezydującego na końcu labiryntu, aby odczynić ową kozią klątwę. Przed bossem czekało oczywiście kilka demonów do rozwalki w walkach bardzo podobnych do starć z ostatniego Star Oceana, a także szereg zabawnych motywów, wskazujących na jajcarski klimacik gry. W sumie jednak nic nowego, w stosunku do znanych już informacji, zaprezentowane nie zostało, ot, sama akcja i początkowy fragment gry.



Jeśli chodzi o wyczekiwane Kingdom Hearts II, grywalne dema ukazały przede wszystkim nowe elementy walk. Po pierwsze, Sora posiadać ma zdolność transformacji (wspomagany przez towarzyszy po nabiciu specjalnego paska) w swą jakby mocniejszą wersję, po drugie zaś, walki z bossami oferować będą możliwość wykonywania specjalnych super-ataków, aktywowanych poprzez wykonanie odpowiednich czynności (np. podskok w odpowiednim momencie). Zaprezentowane zostały dwie scenerie - Chiny z filmową Mulan w roli głównej oraz Olympus, gdzie tym razem w walce z Cerberusem wspomagał Sorę Auron.



Spora niespodzianka (już nie tak wielka, skoro ją zdradzam) czeka w anglojęzycznej wersji ósmego Dragon Warriora (Questa), gdyż w przeciwieństwie do japońskiej, gra posiadać będzie voice-acting (przynajmniej dla czołowych postaci). Co jednak najważniejsze, Dragon Warrior VIII: Journey of the Cursed King zawita również do Europy i to prawdopodobnie niedługo po amerykańskiej premierze. □ [Star]

games WORLD

KONSOLE w super cenie
sprawdź a nie uwierzysz



największy wybór GIER
ponad 200 tytułów w ciągłej sprzedaży



markowe AKCESORIA
tylko dla wybrednych



wysyłka GRATIS !

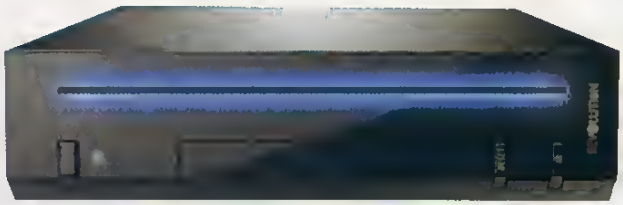
Geant Fort Wola
ul. Połczyńska 4 Warszawa
(022) 876 14 48
pn-pt 09.00 - 21.00
niedz 09.00 - 20.00

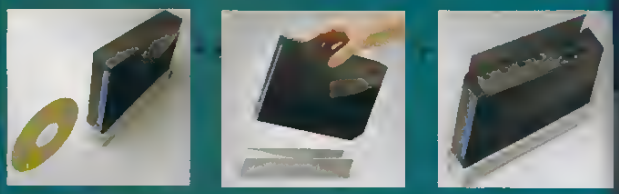
C.H. Wileńska
ul. Targowa 72 Warszawa
(022) 331 60 31
pn-pt 08.30 - 22.00
niedz 10.00 - 19.00

NA HASŁO PSX RABAT 5%

Nintendo REVOLUTION

Konsolowa branża widziała już wiele wpadek, była też świadkiem wielu niespotykanych sukcesów - Revo może być zarówno jednym, jak i drugim.







Nintendo od połowy lat 90 choruje na przewlekły reumatyzm i mimo kolejnych prób nie jest w stanie odzyskać pozycji lidera, którą dumnie okupowało za czasów NES-a i SNES-a. N64 przegrało z PSX-em, GameCube poległ już nie tylko w starciu z PS2, ale i Xboxem, a teraz wygląda na to, że Nintendo ze swoim Revolution również wiele nie zwojuje. I nie mówię o specyfikacji, bo tej jeszcze nie znamy, ale o wyraźnym kompleksie na tle konkurencji. Prezentacja w sali konferencyjnej na ostatnim piętrze Hollywood & Highland, galerii handlowej przy Walk of Fame (znajdującej się notabene 5 minut drogi od mojego hotelu), pozostawiła spory niedosyt. Wielkie (czy ten przymiotnik jest jeszcze aktualny?) N pokazało puste plastikowe pudełko, rzuciło kilka konkretów i dziennikarze, zanim jeszcze rozsiedli się wygodnie w fotelach, mogli już wyjść na świeże powietrze. Prawdę mówiąc większe wrażenie zrobił na mnie zademonstrowany na tej samej prezentacji Game Boy Micro.

Prototyp Revolution - bo należy podkreślić, że zarówno ostateczny wygląd konsoli, jej wymiary, jak i nazwa mogą jeszcze ulec zmianie - w opinii większości Graczy uchodzi za najładniejszy ze wszystkich trzech next-genów. Nintendo zrezygnowało z dziecinnego designu, ale jednocześnie odcięło się od "pospolitości" wyglądu konsol konkurencji. Revo ma kształt prostopadłościanu ze "ściętym" jednym z wierzchołków, co okazuje się mieć zastosowanie przy ustawieniu konsoli w pozycji pionowej. Specjalny stojak ma bowiem wyprofilowane dno, dzięki czemu postawiony sprzęt nie grzbiet ułożony w miłą dla oka pochyłnię. Warto zwrócić uwagę, że w przeciwieństwie do PS3 i Xboxa 360, Revolution stoi na dłuższym z boków. Tradycjonaliści mogą je położyć poziomo, dla estetów zaś czeka atrakcja w postaci kilku kolorów do wyboru (czarny, biały, czerwony, srebrny i oliwkowy), dzięki czemu będą mogli dopasować konsolę do barwy ścian w pokoju.

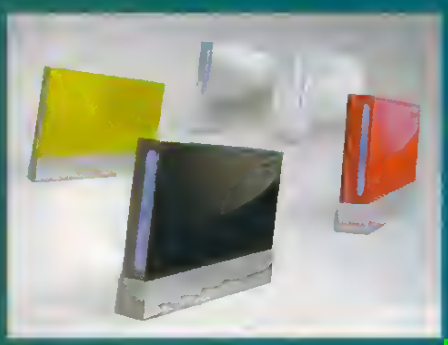
Na lewym boku konsoli znajduje się klapka, która, podniesiona, nieco oszpeca Revo. Pod nią ukryte są cztery porty na pady i dwa sloty na memorkę od GameCube'a, więc owa "niekorzystna aparycja" będzie nam towarzyszyć jedynie przy odkurzaniu pozycji z poprzedniej konsoli Nintendo. Jak wynika z powyższego, Revolution będzie wstecznie kompatybilne. Programy nie tylko w gry z GaCka (konsola będzie miała dodatkowy slot na płytki mini-DVD), ale i z NES-a, SNES-a czy N64 - w tym przypadku jednak trzeba będzie je ściągnąć za pomocą Sieci. Nintendo zamierza na tym zarobić, ale jednocześnie widzi w tym szansę na ciekawą promocję, np. przy zakupie Metroid Prime 3 Gracz otrzyma bonusowo możliwość zassania protoplasty na NES-a. Wygląda jednak na to, że nie będzie można ściągnąć wszystkich gier, które w przeciągu lat ukazały się na konsole Ninny. Sprawa rozbija się o prawa autorskie - Nintendo nie ma prawa trzepać kasy na tytułach wyprodukowanych przez inną firmę. Być może dojdzie z nimi do porozumienia (rozmowy już się zaczęły), póki co jednak opublikowano listę niespełna 200 gier, które będzie można w ramach obcowania z klasyką odświeżyć na Revo. To niewiele, ale cóż... Downloady będzie można przechowywać we wbudowanej pamięci flash (512 MB) lub zgrać na kartę SD i zmagazynować na twardym dysku komputera. W nowej konsoli Nintendo raczej nie znajdziemy twardego dysku. Szczerze mówiąc, cieszę się z tego - niech chociaż jeden next-gen przypomina to, czym konsole były jeszcze kilka lat temu.

Wszystko wskazuje na to, że Nintendo w końcu zaczęło traktować serio temat online. Tak przynajmniej twierdzi Satoru Iwata, ale poza wymienioną przed chwilą opcją downloadu i ujawnieniem, że Revolution będzie wyposażone w moduł Wi-Fi, nie poznaliśmy innych szczegółów. Nie poznaliśmy też specyfikacji technicznej, ale mimo to Nintendo zdążyło się nadziać na ostrze krytyki stwierdzeniem, że ich nowy system będzie 2 lub 3 razy mocniejszy od GC. To może lepiej wypuścić rozszerzenia pamięci do GaCka? Ironizuję, ale też mam powody. Bo czyż nie jest zabawne, że o bebechach konsoli wiemy tylko tyle, że główny procesor (wyprodukowany przez IBM) nazywa się Broadway, a procek graficzny ATI ochrzczono mianem Hollywood? Dzięki CI, o Nintendo, za tę wiedzę.

Co z grami? Wiadomo, że powstaje Metroid Prime 3, bo Nintendo zdecydowało się pokazać krótki trailer z Samusem w roli głównej. Niestety, nie tylko mało treściwy, ale i ubogi technicznie. Za wcześnie jednak na wyciąganie z tego jakichkolwiek wniosków. Należy przy tym nadmienić, że MP3 na pewno nie będzie tytułem startowym - stąd trochę dziwne wydaje się, że właśnie jego fragment zademonstrowano. Na temat pozostałych gier powstających na Revolution (a właściwie tych, które dopiero zaczną powstawać, bo developerzy jeszcze nie dostali dev-kitów) możemy jedynie gdybać. Gdzieś w oddali majaczą się Donkey Kong, Final Fantasy Crystal Chronicles 2, Animal Crossing, Kid Icarus, Super Smash Bros. i Mario - wszystkie z "Revolution" zaraz za nazwą. Wiemy też o Splinter Cell 4, King Kongu, Killing Day, The Darkness i Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest, to jednak najpierw zobaczymy na Xboxie i/lub PS3, zapewne więc na Revo zostaną wrzucone "przy okazji". Nad nową grą pracuje też Shigeru Miyamoto - co ważne, na jej potrzeby stworzy nowego bohatera, by dać odetchnąć wyeksploatowanemu na wszelkie sposoby Mario.

Nie podano daty premiery konsoli, ale najczęściej mówi się o 2006 roku i ten termin należy uznać za najbardziej prawdopodobny. Przy czym rzecz dotyczy Japonii, więc USA i Europa mogą dostać Revolution nawet w 2007 roku. Marzec'07 jako datę launchu dla naszego kontynentu przewiduje brantowy magazyn MCV. Satoru Iwata oświadczył, że dokładna data premiery, cena systemu i właściwości kontrolera zostaną ujawnione pod koniec roku. Do tego czasu konsolę będzie otaczał nimb tajemnicy, zwłaszcza w kwestii, która może się okazać kartą przetargową w wojnie next-genów - joypad. Miyamoto wyjawił ostatnio, że jego projekt nie jest jeszcze ostateczny i firma cały czas nad nim pracuje. Plotki mówią, że kontroler będzie miał dotykowy ekran działający tak jak ten z Dual Screena - brzmi ciekawie, ale czy to jest właśnie owa Rewolucja? Głęboko wierzę, że Nintendo zaskoczy nas czymś naprawdę nieszablonowym. Pokazali już to kilka razy i teraz mają okazję pokazać raz jeszcze, zwłaszcza że specyfikacją techniczną na pewno nie nawiążą walki z Sony i Microsoftem.

Już teraz możemy więc przypuszczać, że przyszłoroczne E3 będzie należało właśnie do maszyny Nintendo. Sony i Microsoft nie pokażą przecież kolejnej konsoli, a co najwyżej rewelacyjne (rewolucyjne?) gry, stąd oczy całego świata będą zwrócone na Big N. Konsolowa branża widziała już wiele spektakularnych wpadek, była też świadkiem wielu niespotykanych sukcesów - Revo może być zarówno jednym, jak i drugim. Co by jednak nie mówić, rynek zwyczajnie potrzebuje trzeciego gracza. Podczas gdy PS3 i Xbox 360 puszczają oko do globalnego konsumenta, mamiąc wizją cudownej grafiki, obsługi HDTV i opcją zmiażdżenia jajek na bekonie, konsola Nintendo pozostaje... konsolą właśnie, w klasycznym tego słowa znaczeniu. Wybór tradycyjnie będzie należał do Graczy. □ [koso]



■ Dla estetów czeka atrakcja w postaci kilku kolorów do wyboru (czarny, biały, czerwony, srebrny i oliwkowy), dzięki czemu będą mogli dopasować konsolę do barw rybek w akwarium.

PLAYSTATION 3

POTWÓR lub BESTIA - tak można w skrócie określić PS3 po podaniu przez Sony oficjalnej specyfikacji konsoli.



Stało się to, na co wszyscy czekaliśmy. Podczas E3 Sony zademonstrowało swoją nową konsolę. Nazywa się, jakżeby inaczej, PlayStation 3. Zanim jednak odbyła się konferencja, japoński gigant bombardował mieszkańców Los Angeles sugestywnymi reklamami na przystankach autobusowych oraz wielkich billboardach. Napis "Prepare for Chang3" i okrojona części symboli geometrycznych znanych z sonowskich padów układające się w napis LOVE jakoś dziwnie kazały wierzyć, że PS3 uderzy z prawdziwą mocą i będzie godną odpowiedzią na panoszącego się już w świadomości konsolowej braci Xboxa 360.

W przeciwieństwie do interaktywnych kampanii i kontrolowanych przecieków Microsoftu, stopniowo ujawniających kolejne dane na temat nowej konsoli, Sony wszystkie fakty trzymało w tajemnicy. Nie dlatego, że się czegoś wstydziło. Raczej po to, by powalić przeciwnika na łopatki jednym potężnym ciosem. Prezentację rozpoczął prezydent Sony Computer Entertainment America Kaz Hirai, określając cel, który przyświecał firmie przez te wszystkie lata: każdą konsolą stawiać czoła statusowi quo. Po kilkuminutowym monologu na scenie pojawił się legendarny już Ken Kutaragi. Nazwał nowy system "superkomputerem do elektronicznej rozrywki" i przedstawił dane techniczne, które co rusz wywoływały spontaniczne oklaski. Specyfikacja prezentuje się zasadniczo lepiej niż ta xboxtrzystasześćdziesiątkowe (dżizas!), ale należy wyraźnie podkreślić na papierze. Co więc siedzi w tym ślicznym pudełku?

Serce PlayStation 3, procesor Cell, posiada w teorii moc 35-krotnie większą od tej, którą dysponuje PS2. Sony z lubością prezentowało kolorowe wykresy, na których dziwnym trafem kolorowy pasek podpisany "PS3" znacznie przewyższał pozostałe, w tym "Xbox 360". Procek jest taktowany zegarem 3,2 GHz o wydajności 2,18 teraflopa (218 gigaflopów), co jest ilością dwukrotnie większą niż ta, którą popisuje się Microsoft. Tu trzeba wyjaśnić, czym w ogóle jest jednostka teraflop. To nic innego, jak zdolność wykonywania biliona operacji zmiennoprzecinkowych na sekundę. Wymyślono tę jednostkę swego czasu po to, by określać szybkość superkomputerów przeznaczonych do zastosowań badawczych. Z kolei sama operacja zmiennoprzecinkowa to taka, która odbywa się przy użyciu liczb niecałkowitych, niech to będzie dla przykładu 2,2 + 6,256, a najprostszymi operacjami zmiennoprzecinkowymi są mnożenie i dzielenie. Jako ciekawostkę podam, że w październiku 2003, czyli praktycznie zaledwie 1,5 roku temu, centrum informatyczne TASK przy Politechnice Gdańskiej wraz z Intelem i Optimusem uruchomiły klaster komputerowy najnowszej generacji oparty o 128 serwerów, bazujących na 256 (tak: dwieście pięćdziesięciu sześciu) procesorach Intela (Itanium 2, jeśli dobrze pamiętam). Sumaryczna moc obliczeniowa tamtej maszyny wynosiła... 1,3 teraflopa. Teraz wyobraź sobie, że PS3, konsola do gier, ma mieć wydajność rzędu 2 teraflopów.

Nie bez znaczenia jest fakt, że procesor The Cell tworzono przy ścisłej współpracy z IBM. Opiera się on na 64-bitowym rdzeniu technologii PowerPC oraz ma - wg podanej specyfikacji - 7 oddzielnych rdzeni przetwarzających operacje zmiennoprzecinkowe, która tutaj określane są mianem SPE (synergistic processing elements). Każdy taki rdzeń posiada 256KB pamięci SRAM (w naszym języku brzmi śmiesznie, wiem), ponadto rdzenie te korzystają ze wspólnej magistrali, podczas gdy kontrolery pamięci oraz I/O są zintegrowane z procesorem, a nie z chipsetem. Chcę tym samym pokazać, że The Cell ostatecznie całkiem sporo ma z procesorów PowerPC, która stworzył IBM. A komputery tej firmy biją ciągle kolejne rekordy wydajności - w kwietniu tego roku Departament Energii USA informował, że system zainstalowany na superkomputerze IBM o nazwie "Blue Gene" (w laboratorium Lawrence Livermore National Laboratory) został rozbudowany o nowe moduły i na liście 500 najszybszych superkomputerów świata od kilku miesięcy zajmuje pierwsze miejsce. Obecnie jego sumaryczna moc to jakieś 135 teraflopów. Należy tu zaznaczyć, że każdy jego moduł (łącznie 32) jest wyposażony w 1024 dwurdzeniowe procesory. PS3 nie będzie zajmować się aż tak skomplikowanymi procesami, by wymagać mocy ponad 100 teraflopów, aczkolwiek powiedzmy sobie szczerze - wynik ponad 2 teraflopy to wynik wręcz znakomity. Pomijam fakt, że Sony obliczyło sobie tę wydajność w wygodny dla siebie sposób, ale w tego typu marketingowych przepychankach o to właśnie chodzi. Nie trzeba też chyba nikomu tłumaczyć, że zawsze lepiej pokazać to, co jest lepsze (przynajmniej w teorii) od sprzętu konkurencji.

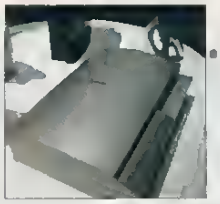
Trzeba pamiętać, co bardzo szybko wychwycił później Microsoft, że FPU i operacje zmiennoprzecinkowe to przecież nie wszystko. Gigant z Redmond zaraz potem przedstawił argumenty na swoją korzyść, notabene całkiem trafne, ale o tym możesz przeczytać w tekście „PS3 vs. X360". Główna pamięć w PS3 to 256MB RAM (układy XDR o częstotliwości 3,2 GHz). Co można o nich powiedzieć, to na pewno to, iż pamięci XDR DRAM są jednym z najbardziej perspektywicznych standardów. Wykorzystują one wszystkie trzy główne techniki zwiększenia wydajności, a więc kolejno: mają niesamowicie szybki zegar, znacznie szerszą od DDR-ów szynę danych oraz wyraźnie większą liczbę bitów przesyłanych w jednym cyklu zegara. Natomiast drugie 256MB GDDR VRAM (700 MHz) wesprze procesor graficzny nVidii o nazwie Reality Synthesizer (RSX). RSX składa się z 300 milionów tranzystorów i jest wykonany w technologii 90nm - Sony twierdzi, że ten układ jest mocniejszy niż dwie karty GeForce 6800 Ultra razem wzięte. Dość powiedzieć, że ich zakup to dziś koszt rzędu ok. 1000 dolców. PS3 będzie tańsze, choć cena nie została jeszcze ogłoszona. Z dem technicznych pokazujących moc silnika graficznego największe wrażenie zrobił Unreal 3. Tim Sweeney z Epic Games udowodnił niedowiarkom, że nie był to żaden zmanipulowany filmik, dowolnie manewrując kamerą, a do tego oświadczył, że materiał powstał w niezwykłym tempie, bo dev-kit od Sony dostali raptem dwa miesiące wcześniej. Demo pokazujące fizykę pływających w wannie gumowych kaczuszek (nawiązanie do pierwszej prezentacji PS2) było mniej imponujące. Przynajmniej do momentu, gdy na scenie pojawił się twórca EyeToya Richard Marx i zademonstrował działanie bezprzewodowej HD IP Camery. To już nie jest reakcja na ruch przez soczewką, to... nie no, nie wiem jak to wyjaśnić! Poruszając rękami zaczął poruszać dwoma znajdującymi się na ekranie szklankami, nabierał do nich wody z wanny, przelewał, wylewał, pryskał kaczki... To stwarza PS3 i EyeToyowi-next-gen przeogromne możliwości. Na myśl o grach z użyciem tego gadżetu dostaję drgawek, wysypki, epilepsji i masy innych świństw.



Masa wejść i wyjść w nowej konsoli Sony. Z przodu cztery porty USB. Z tyłu dwa, a do tego gniazda kart pamięci, sieć, dwa wyjścia HDMI, optyk i zwykły analog A/V.

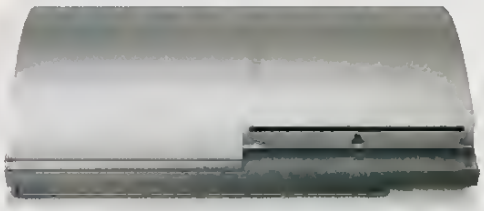
Było o bebechach konsoli, więc teraz czas przyjrzeć się temu, co będzie "bliżej Gracza". 2,5-calowy twardy dysk nie jest zaskoczeniem (póki co nie wiadomo, czy trzeba go będzie dokupić dodatkowo, czy też standardowo znajdziemy go w zestawie z konsolą - Sony ogłosi to później), natomiast pewną niespodzianką - choć przecież mówiło się o tym od dawna - jest zastosowany laser Blu-ray, obsługujący wszelkie formaty płyt BD. Pojemność takich krążków to 50 GB, zatem kilka razy więcej od dwuwarstwowego DVD-9. Nigdy nie jest tak dużo, żeby nie mogło być więcej, ale ciekaw jestem, jak to się odbije na kwestii konwersji gier na X360 (i w drugą stronę). Laser w PS3 przeczyta też oczywiście DVD i CD i jakiekolwiek ich pochodne. Konkretnie m.in. formaty CD-ROM PlayStation i CD-ROM PlayStation 2, CD-Audio, CD-R, CD-RW, do tego DVD-ROM PlayStation 2 i DVD-ROM PlayStation 3, DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW. No i oczywiście standardy Blu-ray: PlayStation 3 BD-ROM, BD-Video, BD-ROM, BD-R oraz BD-RE. Konsola będzie niczym pole bitewne upstrzone masą jarów, dołów i lejów pobombowych (czytaj: otworów i slotów), bo umieścić weń będzie można między innymi 6 wtyczek USB (w standardzie 2.0; cztery wejścia z przodu, dwa z tyłu),







■ Wizualnie konsola przypomina trochę niektóre z modeli drukarek HP, bronza ochrzciła ją również mianem "pojemnika na chleb". Wygląd to zawsze sprawa gustu, aczkolwiek trzeba przyznać, że PS3 z zewnątrz jest śliczna. Trochę takie PSiwo, z wypukłą górą.

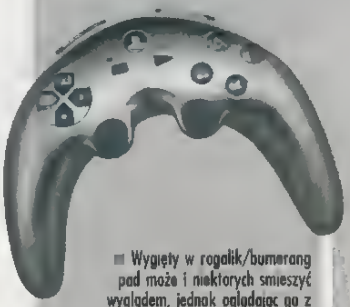


karty pamięci flash Memory Stick Duo, Compact Flash oraz SD... Ba, konsola zostanie wyposażona w 2 (słownie: dwa) porty HDMI, która pozwolą na podłączenie 2 (słownie dwóch) HDTV ustawionych obok siebie. HDMI (High Definition Multimedia Interface) to nie skompresowany, cyfrowy interfejs A/V, zapewniający połączenie pomiędzy dowolnymi źródłami audio/video. Standard HDMI jest kompatybilny wstecz ze standardem DVI i wspiera szyfrowanie HDCP. Z kolei samo HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection) to metoda ochrony chronionego prawami autorskimi cyfrowego nośnika obrazu video korzystającego z interfejsu DVI, polegająca na szyfrowaniu transmisji pomiędzy źródłem video (tu konsola) a odbiorcą (projektor, telewizor). Wątpliwe, by Sony zdecydowało się na zastosowanie tego szyfrowania. A w ekrócie i w wersji "light" HDMI to po prostu sygnał DVI "zamknięty" razem z dźwiękiem przestrzennym 3D w jednym złączu.

Tyle że już posiadanie jednego HDTV to luksus (nie tylko w Polsce), nic więc dziwnego, że dziennikarze zgromadzeni w sali Sony Pictures wręcz wyśmiali mówiącego o tym aspekcie Masę Chataniego, technicznego speca SCE. Ale szarpanie w takiego Killzone na dwóch HDTV... Mraaaauuu! O obsłudze rozdzielczości do 1080p (łącznie z 480i, 480p, 720p, 1080i), Dolby 5.1 i DTS, module Wi-Fi oraz standardowym złączu Ethernet nawet nie wspominam, bo tego zwyczajnie nie mogło tu zabraknąć. Wi-Fi posłuży do wymiany informacji z PlayStation Portable, ale nie tylko - będzie go można użyć jako kontrolera lub HUD-a w niektórych grach. Wielki aplauz na widowni wzbudziła informacja o możliwości podłączenia do PS3 aż siedmiu bezprzewodowych kontrolerów (komunikują się z konsolą za pomocą Bluetootha, żadnych multitapów). Naładowana bateria pozwoli padom działać przez całą dobę. Sam kontroler wzbudził sporo kontrowersji, ponieważ wszyscy jednak się spodziewali, że Dual Shock 3 będzie wyglądał niemal identycznie jak jego poprzednie wersje. Przypuszczano tylko, iż pojawi się jeden nowy dodatkowy przycisk, no i oczekiwano zastosowania technologii bezprzewodowej. Ta druga jest, w dodatku chodzi o uznany i powszechny standard Bluetooth, natomiast kompletnym zaskoczeniem okazał się design nowego pada. Przypomina bumarang i niektóre wynalazki firmy Logitech, pozostała ta sama ilość przycisków co w DS i DS2 (takich samych oczywiście). Mnie osobiście nowy design bardzo się podoba - pasuje do wyglądu konsoli. Zobaczymy, jak będzie z ergonomią, przy czym nie ma co krytykować, jak to część ludzi już zrobiła, skoro nikt z nas nie miał jeszcze pada w ręce. Może okazać się (choć nie musi), że jest jeszcze bardziej funkcjonalny od genialnych poprzedników. Wygięty w rogalik/bumerang pad może część z Was śmieszyć wyglądem, ja jednak miałem okazję oglądać go z odległości kilkunastu centymetrów (choć za szybą) i wiem, że Sony nie popełniło pomyłki. Długie ramiona manetki pozwolą osobom z dużymi łapskami operować na analogach bez uciążliwego bólu kciuków (co ostatnio zaczęło mi się dawać we znaki przy zabawie z PSP), a cała reszta zapewne również doceni takie rozwiązanie.



■ Sony podczas konferencji pokazała krótkie demo techniczne Final Fantasy VII, scenę początkową z gry, oryginalną, ale w nowej oprawie liczonej w czasie rzeczywistym. Remake u na PS3 nie będzie, to jedynie zabawa programistów i prezentacja możliwości konsoli.



■ Wygięty w rogalik/bumerang pad może i niektórych śmieszyć wyglądem, jednak oglądając go z odległości kilkunastu centymetrów (choć za szybą) można pokusić się o stwierdzenie, że Sony nie popełniło pomyłki.

Doskonałą informacją jest 100-procentowa wsteczna kompatybilność PS3. Konsola bez szemrania odpali 7700 gier na PlayStation i 5200 tytułów na PlayStation 2, co zapewne z radością przyjmą zagorzali fani platform Sony. Tym razem japońska firma zamierza potraktować rozgrywkę online serio, choć podczas prezentacji informacje na ten temat były raczej wstrzemięźliwe. Wiadomo o przypominającym xboxowe Marketplace miejscu wymiany p2p ("peer to peer"), gdzie Gracze będą mogli wymieniać się między sobą postaciami lub przedmiotami z gier. Po obejrzeniu kilku dem technicznych przyszedł wreszcie czas na to, na co wszyscy czekaliśmy - prezentację gier na PlayStation 3. Zapierające dech w piersiach, genialna, niewiarygodnie piękne - pomnóż ten zestaw słów razy dziesięć, by otrzymać rzeczywiste wrażenie tego, co zobaczyliśmy. O next-genowych tytułach przeczytasz nieco dalej, tu jeszcze nakreślę kilka słów na temat wyglądu samej konsoli, której prezentacja wieńczyła show. Elegancka, ślicznie zaokrąglona z frontu, pozbawiona jednak jakichś charakterystycznych elementów, jak np. "żeberka" czy diody w PS2. Wiadomo, że będzie dostępna w trzech wersjach kolorystycznych - białej, srebrnej i czarnej. Aparycja pozostaje rzecz jasna kwestią gustu, podobnie zresztą jak to ma miejsce z padem.

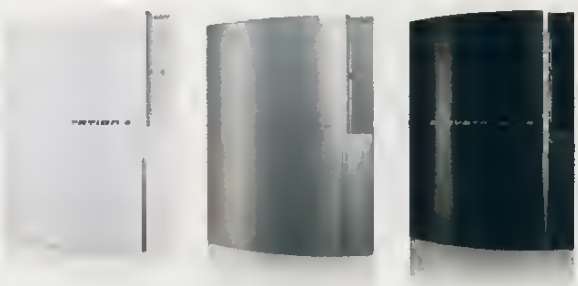


Sony, jak wspominałem, milczy na razie w temacie online. Wydaje się oczywistym, że muszą wejść w ten rynek ze znacznie większą mocą, aniżeli uczynili to przy okazji PS2. Obsługa sieciowe na tym ostatnim to ciągle czysta amatorka i japoński gigant powinien - jeśli chce nawiązać walkę z ciągle udoskonalanym i prężnie rozwijającym się systemem Xbox Live Microsoftu - opracować jakiś system, który połączyłby społeczność Graczy online na PS3 w jakąś całość, dając im jednocześnie takie możliwości, jak konkurent z Redmond. Zastosowanie w PS3 m.in. dwóch rodzajów kart sieciowych ["zwykły" standard Ethernet 10/100Mbps, czyli to, co mamy dziś w PS2 (Network Adaptor) oraz bezprzewodowy standard WiFi 802.11 b/g] wyraźnie pokazuje, że Sony tworząc nową konsolę nie zapomniało o żadnym ważnym aspekcie. Pozostaje teraz tylko czekać na moment, w którym ogłoszą jakieś konkrety związane z graniem (być może nie tylko) online na PS3.

Po kilku fotosach konsoli na ekranie pojawił się napis "Spring 2006". Już wiosną będziemy mogli postawić to cudo pod telewizorem. Co ciekawe, Sony jeszcze nie zadecydowało, czy premiera odbędzie się w Japonii, czy w USA. Launch w Stanach Zjednoczonych byłby wydarzeniem bez precedensu w historii firmy i mógłby w odwecie sprawić, że Japończycy bardziej zainteresują się konsolą Microsoftu, który planuje premierę X360 niemal równocześnie na całym świecie. Na to, że Sony zdecyduje się na ten sam krok, raczej nie ma co liczyć. Najbardziej ucierpi rzecz jasna Europa, która i tak jest na każdym kroku olewane - start PSP na naszym kontynencie był już kilkakrotnie przekładany i ostatecznie nastąpi niemal rok po tym, jak handheld pojawił się w japońskich sklepach. Trzeba mieć na uwadze, że podane przez Sony specyfikacje bardzo ładnie wyglądają, ale to wszystko na razie jest na papierze. Do czasu ukazania się konsoli na rynku może się okazać, że część danych ulegnie zmianie. W obecnej formie i postaci, do spółki "robią", "dają radę" i "ryją beret". Sony pojechało ostro, to trzeba im przyznać. □ [koso, shiva]

PLAYSTATION 3 W LICZBACH

Procesor główny CPU: The Cell 3.2GHz
Procesor graficzny GPU: nVidia RSX 550MHz
Pomięć: 256MB XDR głównej pamięci RAM 3.2GHz oraz 256MB pamięci video GDDR3 VRAM 700MHz
Napęd optyczny: Blu-Ray (płyty 25 lub 50GB)
Dźwięk: Dolby 5.1, DTS
Porty: 6x USB, 1x Memory Stick Duo/Pro, 1x SD, 1x CF, wyjście analogowe AV, wyjście optyczne, wyjście HDMI 2x
Obsługiwane rozdzielczości obrazu: 480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p
Dysk twardy: 2,5 cala, pojemność na razie nieokreślona
Sieć: Ethernet 10/100 Mbps 3x (1x wejście, 2x wyjście), Wi-Fi 802.11, Bluetooth 2.0
Inne: bezprzewodowe kontrolery, 7x poprzez Bluetooth
Data premiery: wiosna 2006 (Japonia)



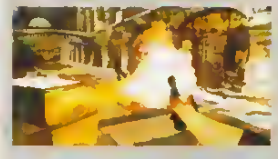
■ Dostojna, efektownie zaokrąglona z frontu, pozbawiona jednak jakichś charakterystycznych elementów, typu "żeberka" czy diody PS2. Wiadomo, że PS3 na początek będzie dostępne w trzech wariantach kolorystycznych: białym, srebrnym i czarnym.

playstation 3

W pigule PS3

■ Pokaz gier na PlayStation 3 zachwycił, powodując wśród widowni liczne omdlenia, zasłabnięcia i zawały. Gdy jednak minął pierwotny entuzjazm pojawiło się pytanie, które w różnych konfiguracjach (mniej lub bardziej uberwione emocjonalnymi wtrętami) było powtarzane w różnych językach pod wszelkimi szerokościami geograficznymi: "real-time to, czy prerender?". Jakkolwiek chcielibyśmy wierzyć w pierwszą wersję, rzeczywistość szybko straciła różowy kolor, blednąc z każdą kolejną wypowiedzią oficjeli Sony. Jeszcze w trakcie E3 Jack Tretton, wiceprezydent SCEA, oznajmił w rozmowie z G4TV: "Chcę, żeby wszyscy to zrozumieli! - pokazy Killzone i reszty gier to real-time, a trailery pokazują to, jak w rzeczywistości będzie wyglądał gameplay". Dzień później kolejny gość z Sony (tyle że nie z amerykańskiego, lecz europejskiego oddziału) - Phil Harrison, czyli ten od opowiadania o gumowych kaczuszkach na prezentacji PS3, powiedział w wywiadzie dla branżowego serwisu Gamesindustry.biz, że pokazy gier to wideo. "Nie mogliśmy ryzykować jakiejś wpadki, robiąc prezentację dla 2,5 tysiąca ludzi" i kilku milionów śledzących wydarzenie w Internecie, dodajmy. W sprawie Killzone wypowiedział się Jan-Bart Van Beek z Guerilla Games, mówiąc wprost: "To prezentacja gry oddająca to, co chcemy z niej uczynić". Wideo jest więc czymś w rodzaju "twórczego manifestu", a nie rzeczywistym fragmentem gameplayu. Nie zapominajmy jednak, że programiści mają co nie dysponują nawet ostateczną wersją development kitu do PS3. Śmiało można więc założyć, że Killzone będzie wyglądało jeszcze lepiej niż na zaprezentowanym trailerze! Nie należy też zapominać, że Sony postawiło przede wszystkim na efektowność, stąd taki np. MotorStorm pokazuje akcję głównie z ujęć "replayowych". Ale już teasery I-8 czy Killing Day prezentowały widok z oczu, więc należy przypuszczać, że gameplay w rzeczywistości będzie wyglądać co najmniej tak dobrze, jak na nich. Tyle tytułem wyjaśnień, pora na właściwy stuff! □ [koso]

Obok Killzone i MotorStorm, o których piszemy obok, największe wrażenie zrobiło na nas **I-8** od Insomniac Games. Chłopaki z tej firmy dojrzewają wraz z kszdą kolejną platformą Sony - po kolorowych Spyro The Dragon (PSX) i Ratchet & Clank (PS2) zabierają się za First Person Shootera. Nie jest to dla nich teren dziewiczy (wcześnie zmajstrowali Disruptora), niemniej zademonstrowane nam namiastka ich pracy zaskakuje bardziej, niż można się było spodziewać. Klimat II Wojny Światowej wymieszany z monstrami pokroju wielkich pająków i zębatych maszkar, do tego ostra wymiana ognia ze sporą liczbą przeciwników. Nasz bohater nie jest sam, bo zaauwa przed siebie w asyście kilkunastu wojaków, ale minutowy trailer nie zdradzał, czy będzie im można wydawać jakieś polecenia. Świetne wrażenie pozostawił też po sobie **Warhawk**, choć zaprezentowana sekwencja nie uchyliła choćby rąbka tajemnicy na temat tego, jak będzie wyglądał gameplay. Niemniej kilkaset transporterów, myśliwców i samolotów wznoszących się w przestworzach w jakiś dziwny sposób każe nam kibicować tej produkcji.



Swojego FPP-a pt. **Killing Day** rzeźbi także Ubisoft, a póki co wygląda na to, że dzierży w dłoni "dłuto mistrza". Krótka scena rozgrywała się w ekskluzywnym centrum handlowym. Bohater, naparzając z dwóch desert eagle'ów, schował się za posągiem trzymającym na barkach kulę. Cały czas świstały kule, kilka trafiło w statuę - kula odpadła od reszty rzeźby, podobnie jak gipsowa dłoń. Stojący na galerii oponent zgarnął śmiertelną kulkę, elegancko spadając z balkonu (bohater na wszelki wypadek podziurawił go w locie pociskami), podobny los czekał kolejną dwójkę, tyle że tych sprowadziło na glebę przestrzelenie szklanej podłogi. Ujęcie zakończyła efektowna eksplozja wózka z lodami (wręcz przesadzona) i ukazanie z bliska twarzy naszego zakapiora. Litery rosyjskiego alfabetu w logosie Killing Day sugerują, że scenariusz tej jatki może się kręcić wokół rosyjskiej mafii - niewazna, w każdym razie je już chcę w to zagrać.



MotorStorm

Sony | ??? | PS3

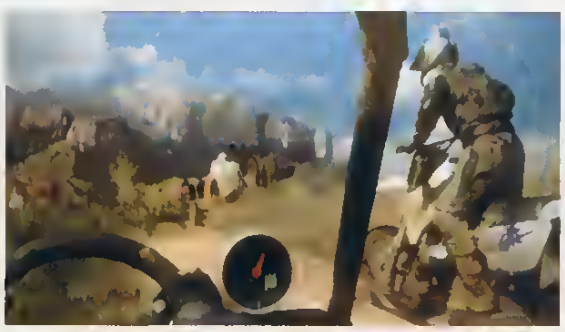




Coś niebywałego. Prawdę mówiąc na to właśnie wszyscy czekaliśmy - oto jak powinny wyglądać pierwsze gry na nową generację konsol. MotorStorm jest zupełną niespodzianką - produkcja ta wypłynęła przy okazji konferencji prasowej Sony, gdzie zaprezentowano trwającą niespełna półtora minuty krótką zajawkę. Zaraz po niej rozgorzała wśród całej branży dyskusja, czy to, co zostało pokazane, jest tylko renderem, czy może jednak jest liczone w czasie rzeczywistym. Zresztą podobnie było w przypadku np. Killzone. Tylko tu nikt nie powinien mieć wątpliwości - kilka scen na pewno pochodzi z samej gry, a większość jest replayem z przejazdu. Zresztą takich rozdzielczości i takich detali po prostu należy wymagać od PlayStation 3.

MotorStorm przypomina mi trochę pewnego średniaka z PSX-a, do którego zresztą do dziś czuję sentyment, mianowicie Rally Cross, z jedną małą zmianą - gra została dopakowana wszystkimi możliwymi efektami graficznymi i wyświetlana będzie w potężnej rozdzielczości (obsługa trybu 720p jak nic, a pewnie wyżej). Są m.in. jeepy, quady, motocykle, czy też samochody wyścigowe WRC, co nie powinno dziwić w kontekście developera Evolution Studios, dłubiącego na PS2 przy racerach z serii WRC, opracowanie większości modeli wbija w ziemię. Wyścig rozgrywa się np. na potężnej przestrzeni, w warunkach typowo off-roadowych, co świetnie oddaje ujęcie kamery z góry (z helikoptera), kiedy z lotu ptaka widzimy prujących obok siebie kilka pojazdów. Spod kół każdego z nich wydobywa się kurz. Dużo kurzu. Do tego pojazdy wjeżdżają później w błoto, a efekt jego rozpryskiwania się spod kół dookoła, mi.in. na szyby pędzących wozów, to więcej niż mistrzostwo świata. Na konsolach obecnej generacji tego typu rzeczy sprowadzały się do zwykłych bitmap, podczas gdy w MotorStorm to błoto jest niewiarygodnie wręcz realistyczne, jak prawdziwe.

Szczegółowość grafiki oraz rozdzielczość obrazu to nie wszystko. A już fizyka zachowania się pojazdów czasem w tej prezentacji szwankowała, np. motyw jak auto zepchnięte przez innego zawodnika wbija się w drzewo - bardzo efektowne, ale nieco sztuczne to wygląda. Albo samochód wykonujący kołowrotki w powietrzu, a później, spadając na ziemię, odbijający się od niej niczym wystrzelony z ogromną mocą. Chyba że na siłę szukam realizmu. Z drugiej strony, po grach nowej generacji oczekiwać trzeba postępu nie tylko w oprawie audio-video, ale też przede wszystkim w fizyce, AI zawodników itd. Należy jednak przy tym pamiętać, że opisywane przed chwilą motywy wcale nie musiały być z właściwej gry, a mogły być jedynie renderem. Natomiast możliwość zniszczeń w tej grze zapowiada się na absolutną rewelację. Pomijam już nawet ilość elementów, jakie mogą się uszkodzić podczas jazdy w pojeździe (pękające na kilka sposobów szyby, odpadające mniejsze i większe części, wgniecenia, do tego wszędzie kapitalnie to pokrywający kurz, błoto oraz brud na karoserii) bo największe wrażenie robią obiekty na trasie. Ot, np. wpadasz z impetem w drewnianą chatę na wzgórzu, a ta rozlatuje się na drobne kawałeczki (animacja rozpadających się desek, którą trzeba zobaczyć). Teraz wyobraź sobie motyw, jak dwóch motocyklistów wpada do chaty górą przez dach - no poezja.



Co musi zostać ponadto spełnione, by MotorStorm stało się hitem: odpowiednio duża dynamika oraz odpowiednio wyważony model jazdy. Z tym pierwszym nie powinno być kłopotów, animacja śmiga ultra-płynnie, natomiast drugie na długo pozostanie niewiadomą. Fajny jest motyw, jak kamera pokazuje widok zza kierownicy jednośladu - momentalnie skojarzyło mi się to ze starym jak świat Moto Racer (ten model jazdy wymiatał). Inne świetne rzecz - motor wskakujący na dach samochodu powoduje, że ten nieco obniża się na kołach (spłaszcza się karosena wskutek uderzenia i uszkodzonego dachu). Bomba, pozostaje czekać oraz przede wszystkim wierzyć w to, że zagramy w MotorStorm w takiej graficznej postaci jak to, co pokazało Sony krótko podczas konferencji prasowej. □ [shiva]

PIERWSZE WRAŻENIE

Piła

Killzone

Sony | Grudzień 2006 | PS3

Sony wiedziało co robi. Po wcześniejszym zaprezentowaniu przez Microsoft - na kanale muzycznym MTV - Xboxa 360, Japończycy po prostu musieli przygotować na E3 coś, co skutecznie odciągnie ludzi od konkurencji. I w bardzo dużej mierze im się to udało. Jak zwykle też (nie czarujmy się) w sposób nieczysty, tuszujący prawdę, ale trzeba im to oddać - skuteczny. Już mówię dokładnie w czym rzecz. Oto podczas swojej konferencji prasowej Sony przedstawiło super efektowne, ba, miażdżące demko nowego Killzone, które zarówno od strony graficznej, jak i technicznej realizacji nazwać nawet można małym mistrzostwem świata. Powtórzę utarty schemat - właśnie tego oczekujemy od gier na konsole NG, że tak będą się ruszać i tak wyglądać. To ma być szeroko rozumiany przełom, a nie tylko przeskok w wyższą rozdzielczość, lepsze tekstury itd.



Małe statki powietrzne, przypominające transportery do przewożenia żołnierzy, trochę a la dzisiejsze odkryte ciężarówki, lecą obok siebie nad potężną metropolią przyszłości, widać masę nawiązań (charakterystyczne architektura, zwłaszcza mosty) do tego, co było w Killzone na PS2, tyle że tu wszystkiego jest znacznie więcej, a widziany obszar działań przerasta swoją wielkością poprzednika o sto długości. Jeden ze statków zostaje zestrzelony jeszcze w powietrzu, dwa inne osiadają na ziemi. Słychać pokrzykiwania znakomicie graficznie odwzorowanych marines (to oczywiście ludzie z ISA, Interplanetary Strategic Alliance), rządzi niesamowita mimika ich twarzy. Nagle jeden z transporterów zostaje trafiony i wybucha. Ocalała grupka żołnierzy, w której znajduje się postać sterowana (umownie) przez grającego, rusza szybkim krokiem przed siebie. Niektóre animacje wręcz powalają, np. gdy rannego kolegę dwóch innych ciągnie po ziemi w bezpieczne miejsce. Wrogie jednostki Helghastów, którzy na pierwszym planie wciąż mają te swoje charakterystyczne punktowe oczy (już nie tak czerwone, jak w części pierwszej), ubrani m. in. w łopoczące na wietrze czarne płaszcze, strzelają też ogniem - bardzo fajnie prezentują się trafione tym nasze jednostki. Gość zatacza się, machając rękoma i próbując w z góry skazany na niepowodzenie sposób ugasić płonące ubranie. Strzał w Helghasta na moście - zostaje trafiony, wypada przez balustradę i... łapie się w ostatniej chwili ręką metalowej konstrukcji, zawisając w powietrzu. Za chwilę w tym samym miejscu jeden z naszych uderza gościa bronią, a ten efektownie spada na ziemię.



Od razu przy tym widać, że w drugiej części na pewno znacznie mniej będzie skryptów, którymi "jedynka" była przesadnie napakowana. W zaprezentowanym fragmencie nie ma np. mowy o dwóch czy góra trzech zaskryptowanych animacjach upadku przeciwnika, jak to mieliśmy w oryginale, gdzie gość padał w z góry określony sposób (w zależności od tego, czy dostał w łeb bądź brzuch). Mniej powinno być z góry zaplanowanych akcji, kiedy w konkretnym miejscu, zawsze w tym samym i w tym samym czasie, pojawia się np. jakiś latający pojazd, którego za nic w świecie nie można zniszczyć, bo akcja jest tak zaskryptowana, że ten i tak zrobi swoje i odleci. W nowym Killzone widać miejscami, że taki statek można namierzyć i spróbować normalnie zlikwidować. Miejmy nadzieję, bo choć trudno też oczekiwać, by gra całkowicie pozbawiona została skryptów, część jest zwyczajnie potrzebna, podbijając grywalność rozgrywki.



W pewnym momencie akcja przenosi się na most, miejsce charakterystyczne z pierwszego Killzone. Tu jest znacznie dłuższy, szerszy, a członków naszego teamu biegających dookoła dobrze ponad dziesięciu. Do tego nadjeżdża pojazd ISA a przed nami pojawia się jeszcze wroga jednostka zmechanizowana. Jeden z pierwszych na linii ognia pada od strzałów, efektownie czołgając się jeszcze później po ziemi (cudne animacja). Inny podbiega z wyrzutnią rakiet - jeden strzał, potężny wybuch, pojazd zniszczony, a dookoła masa dymu i kurzu. Potęga. Za moment postać sterowana niby to przez grającego (dlaczego niby? - o tym niżej) również sięga po nieco mocniejsze argumenty, likwidując jednym strzałem jedną z maszyn latających Helghastów. Resztki maszyny spadają na most, lecąc w naszym kierunku i w tym oto momencie zajawka nowego Killzone się kończy.

Od razu po prezentacji i konferencji Sony pojawiły się głosy, że to nie może być gra w real-time, że to tylko render. Część ludzi z branży stwierdziła, iż niemożliwe jest uzyskanie podobnej grafiki i efektów. Pierwsi mieli rację, z drugimi można polemizować. Otóż wręcz TRZEBA wymagać od PS3 takiej jakości technicznej gier, zwłaszcza przy obsłudze rozdzielczości 1080p (może być ciężko, ale konsola wg podanej specyfikacji ją supportuje). Nie tylko chyba ja spodziewałem się po nowej zabawce Sony czegoś takiego, ba, spodziewałem się nawet jeszcze większych kosmosów niż to, co pokazano przy okazji nowego Killzone. Jednak japoński gigant poleciał w kulki, ponieważ zaprezentowany niespełna dwuminutowy efektowny trailer nie był - co stwierdził m.in. wiceprezydent Sony, Jack Tretton, w wywiedzie dla stacji G4TV - czystym gameplayem. Nie miał nic wspólnego z real-timem (czyli grą właściwą), będąc tylko filmem zmontowanym specjalnie na E3 przez Guerrillę (developer) na potężnych stacjach graficznych produkcji Axis Animation. Potwierdził to zresztą jeden z ludzi z Guerrilla, Jan-Bart Van Beek (Game Director projektu Killzone PS3). Wszystko, co zostało pokazane na E3 w temacie nowego Killzone, było tylko koncepcją, pomysłem developera na to, jak ta gra powinna kiedyś - gdy już się ukaże - wyglądać.

Tak działa marketing Sony - osoby, które zmontowały ten filmik na potężnych stacjach graficznych na szybko przed targami, mówią jasno, jak sprawa wygląda, tymczasem Sony pociska nam kity, a Gracze na całym świecie i tak zastanawiają się do dziś, kto ma rację. Innymi słowy - jest dużo szumu, udało się trochę odciągnąć ludzi od konkurencyjnego X360. Nikt z nas nie ma jednak wątpliwości, że w zaprezentowanej na targach postaci PS3 powinno drugą część Killzone spokojnie kiedyś pociągnąć. A że Sony szczerze powinno też dać do zrozumienia, iż "tak będą wyglądać gry na PS3", a nie "oto jest gra na PS3", to zupełnie inne bajka. [shiva]

PIERWSZE WRAŻENIE



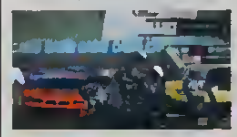


W pigule PS3

■ Kilka krótkich i nietreściwych filmików miało tylko jeden cel – ogłosić światu, że PS3 otrzyma sequele najsłynniejszych konsolowych serii. Taką politykę przyjęły Capcom, Namco, Rockstar i Polyphony Digital, prezentując odpowiednio **Devil May Cry 4**



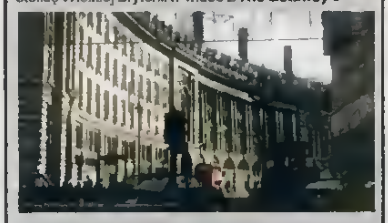
(ujęcie z poprzednich części plus już next-genowy Dante w dosłownie kilkusekundowej migawce) **Tekkena** (bez numeru przy tytule, krótki lot kamery wokół Jina), nienazwaną jeszcze grę w realiach Dzikiego Zachodu (czy samotny jeździec na koniu i małe miasteczko zwiastują kolejną część Red Dead Revolver?) i **Vision Gran Turismo**. Nazwa tego



ostatniego może oznaczać, że trailer nie jest zapowiedzią nowej gry, lecz raczej małym pokazem, jak mogłaby wyglądać kolejna część najpopularniejszej serii racerów. A wyglądałaby obłędnie! Kilka ujęć z trasy to nic przy końcowym fragmencie, gdy auta zjeżdżają do pit-stopu - kilkudziesięciu krzątających się po boxach techników zapiera dech w piersiach naturalnością animacji. "Od częściowego realizmu... do pełnego realizmu" - głosił napis wyświetlony podczas trailera i trudno się z tym nie zgodzić. Hasło to idealnie pasowałoby również do produkcji zatytułowanej roboczo **Formuła 1**, nad którą dłubie Studio Liverpool (ostatnio wyprodukowali Wipeout Pura). Efektowna była zwłaszcza kraksa jednego z bolidów (tu ciekawostka - na ułamek sekundy na ekranie pojawił się fragment auta i napis "Box" na zielonym tle... Aluzja do zostającego z tyłu i roztrzaskującego się na bandzie X360? Tyle że auto zrobiło półtorej obrotu.). Wyglądało to wszystko ślicznie, a już totalnie rozbroiła mnie kibica na trybunach robiący meksykańską falę.

Do czerwoności, barwy ognistej jak włosy bohaterki, rozgrzał nas **Heavenly Sword**. Dziewczyna pochłaniała niemiłosiernie grupkę rywali (w międzyczasie czyniąc orężem z jednego z nich i świstając nim dookoła siebie), kopiąc w ich kierunku przewróconą ławę (jeśli tak realistycznie będzie się prezentował gameplay, to ja będę tylko kopał stoły), a następnie dzierżąc w dłoniach przeogromne dzieło zdziesiątkowała rakietami nieprzebrane chmary wojowników, niedobitków wykańczając w morderczym balecie.

Wirtualne miasto nigdy nie było tak realistyczne - taka refleksja musiała nasunąć się każdemu, kto podziwiał stolicę Wielkiej Brytanii w wideo z **The Getaway 3**.



Naturalność ruchów spacerujących po ulicach postaci, jeżdżące auta, zmieniające się reklamy na citylightach... Coś cudownego. Niemal niezauważalnym detalem jest zoom kamery, ale właśnie to pozwala nam wierzyć, że trailer pokazuje rzeczywistą jakość kolejnej gry ekipy Studios Soho, innym projektem powstającym w europejskim oddziale Sony jest **Eyedentify**, najbardziej oryginalna gra z zaprezentowanych. Gracz jest kimś w rodzaju operatora, tudzież koordynatora działań dwóch zgrabnych lasencji. Wydaje im dyspozycje głosem... Tzn. zakładam, że tak to właśnie będzie wyglądać, bo teaser pokazywał tylko bezdroską wymianę zdań ("jesteś gotowy?", "tak, naprzód"). Czyli zapewne gra będzie obsługiwać mikrofon i kamerę (momentami ekran jest podzielony na dwie części, na jednej widać bohaterki, na drugiej Gracza). Trudno już teraz wyrokować, na czym będzie polegać rozgrywka, w każdym razie mamy na Eyedentify - noman omen - oko. Kochamy wizjonerskie patenty.

Metal Gear Solid 4

Konami ??? PS3



Widniejąca powyżej nazwa "Metal Gear Solid 4" została tam umieszczona nieco na wyrost. Konami bowiem niby pokazało trailer, ale nie zaprezentowało w nim kompletnie nic na temat kolejnej części budzącej ogromną emocję serii. Ba, zademonstrowany materiał został napisany na PS2. A mimo to po raz kolejny pozostaje bić pokłony przez uroczą bezczelnością Hideo Kojimą, który w autoironiczny sposób odniósł się nie tylko do swoich wcześniejszych dokonań, ale i plotek na temat nowej części.

Tak, dobrze przeczytałaś, Kojima. Wbrew zapowiadanemu rozbratowi z MGS-ami, skośnooki wizjoner powraca i raz jeszcze przetransłuje swój geniusz do wirtualnego środowiska. Chwała mu za to! Już z innej pozycji, jako szef autorskiego teamu Kojima Productions, ale nadal w świetnej formie i z głową pełną pomysłów. Trailer czwartej odsłony MGS jest w większej części poświęcony właśnie jemu, niż Snake'owi. Już początek sugeruje, że to bardziej zabawa konwencją niż pokaz tego, jak będzie wyglądała gra. Snake obserwuje zza ściany grupkę żołnierzy. Po chwili w budynek trafia pocisk i bohater nie ma się już za czym schować. Pojawia się napis "No place to hide", który miał być oficjalnym mottem "czwórki". Po chwili Solid i goniący go żołnierze docierają do kilkunastu tworzących koło krzeseł. Strażnicy rzucają się, by zająć stolki. Te zaś opatrzone są nazwiskami twórców gry. Snake próbuje zająć ostatnie miejsce, ale nie udaje mu się - zasiada na nim żołnierz. Na oparciu widzimy zaś "reżysera Alan Smithee". Staranie fenów próbujących w czeluściach Internetu odnaleźć jakąś informację na temat tego gościa były z góry skazane na niepowodzenie. "Alan Smithee" bowiem to pseudonim, którym posługują się reżyserzy, gdy wstydzą się swojego filmu i nie chcą go firmować swoim nazwiskiem. Napis szybko odpada, pod nim zaś widnieje "reżysera: Shuyo Murata". Murata pracował już przy emgieesach (był m.in. współscenarzystą Snake Estera), niemniej powierzenie mu stanowiska najważniejszego stanowiska przy takim projekcie wydawało się co najmniej ryzykowne. Pojawia się kolejny napis, gra słów: "No place for Hideo?" ("Nie ma miejsca dla Hideo?"), a następnie "No hideout?" („Nie ma kryjówki?"). Wówczas Snake wyjmuje spluwę, wybija wszystkich strażników i podnosi przewrócony stołek. Zwolnione ujęcie kamery, gdy na nim zasiada i wreszcie napis, który oglądający trailer fani przyjęli okrzykami radości i gromkimi brawami: "Game designed, produced and directed by Hideo Kojima" ("Gra zaprojektowana, wyprodukowana i wyreżyserowana przez Hideo Kojimę") i jeszcze po chwili "No replacement for Hideo!" ("Hideo nie można zastąpić!").

Na tym jednak nie koniec, bo Snake ściąga maskę... a pod nią widzimy Raidena! "No place for Snake?". Nasz ulubiony bishonen chwilę później odnajduje krzesło z napisem "główny bohater", wówczas jednak pojawia się Snake w wersji parodiującej Sama Fishera - w zgarbionej pozie, trzema lampkami na czole i karabinem przewieszonym przez plecy. Rozpoczyna się walka o stołek, którą wygrywa Snake, zrzucając Raidena w przepaść.

Na samym końcu trailera widać jeszcze gramolącego się z rozpadliny Jacka, łakomie spoglądającego na opuszczone już przez Solida krzesło.

O samej grze więcej, choć i tak niezbyt wiele, dowiedzieliśmy się na konferencji prasowej Konami. MGS4 będzie kontynuacją MGS2: Sons of Liberty, a więc podejmie wszystkie wątki, która tymczasowo "iażakowały", gdy Kojima cofnął się z sagą do lat 60. Akcja będzie miała miejsce prawdopodobnie trzy lata po wydarzeniach na Big Shell. W końcu zrezygnowano z archaicznego umieszczenia kamery "nad głową", która nie pozwoliła nam dać Snake Eaterowi „dychy" w ocenaczce – do dyspozycji będziemy mieli klasyczne TPP. Będzie mniej możliwości do korzystania z osłony gwarantowanej przez środowisko, a większy nacisk zostanie położony na wykorzystywanie kamuflażu. Kojima oznajmił też, że w czwartej odsłonie serii wrócą znani już bohaterowie - Solid Snake, Meryl, Otacon i Ocelot. Tak naprawdę jednak największe pola do spekulacji i gdybanie dały nam plakaty reklamujące MGS4. Widać na nich 8 postaci, przy czym 100-procentowo pewne zidentyfikowanie części z nich stanowi problem. Od lewej: Vamp - znany z MGS2 wampir. O jego obecności w "czwórce" iudzie z Konami już kilkakrotnie wspominali w wywiadach, więc jego występ jest pewny. Meryl - bohaterka MGS I wielka nieobecna MGS2, co wzbudziło dyskusję na temat tego, które z zakończeń "jedynki" jest tym właściwym. Ciekawe, jaką rolę będzie odgrywała w MGS4 - dołączenie jej do teamu Philanthropy wydaje się być zbyt banalnym zagraniem jak na Kojimę. Raiden - trailer pozostawił pewne niedomówienie na temat jego roli w MGS4 (choć raczej nie będzie głównym bohaterem), wiadomo jednak, że się pojawi. Znacznie bardziej intrygujące jest trzymana przez niego dziecko. Pojawiły się dwie koncepcje dotyczące jego tożsamości - dziecko Olgi (zginęła w MGS2), które Snake i Raiden obiecali chronić, lub dziecko samego Raidena (w MGS2 dowiedzieliśmy się, że jego dziewczyna zaszła w ciążę). Bardziej prawdopodobna wydaje się druga opcja - akcja MGS4 rozgrywa się 3 lata po Sons of Liberty, więc potomek Rosjanki jest już zbyt duży, by przypominał bobasa na plakacie. A więc mały Jack?, Revolver Ocelot - jedne z najciekawszych postaci w serii, jeko jedyny wystąpił we wszystkich jej częściach. W Snake Eater poznaliśmy jego przeszłość i rodziców, jest więc już na tyle pełnowymiarowym charakterem, że Kojima może wysunąć go jeszcze bardziej na pierwszy plan. Nie zapominajmy też, że ramię Ocelota zostało przeszczepione od Liquida - ten fakt zapewne również zostanie odpowiednio nakreślony; Solid Snake - znów, jak w pierwszym MGS, na pierwszym planie. Dziwnie zdziadziały, nieogolony - stary już po prostu, przynajmniej tak się prezentuje na plakacie, Otacon - nie mogło go zabraknąć. Tożsamość dwóch ostatnich postaci pozostaje kwestią sporną. Wychudzony dziedyga przejawia wszelkie podobieństwa z Big Bossem - ma przepaskę na prawym oku, a wiek zgodza się z tym, w jakim byłby teraz. Zginął w Metal Gear 2, a jego ciało zostało następnie wykorzystane do eksperymentów genetycznych. Kojima już nie raz wskrzeszał swoich bohaterów, ale pojawienie się BB w MGS4 byłoby już zupełnym przegięciem. Z drugiej strony, tak naprawdę właśnie na to czekamy - poznanie losów Naked Snake'a pozwoliło nam zrozumieć tę postać, a Kojima w Sneke Eater zostawił sobie w moim odczuciu furtkę, która pozwoli mu wrzucić Big Bossa do nowej części serii... Aparycja ostatniej z postaci przedstawionych na plakacie wzbudziła najwięcej dyskusji. Mówiono o Rose (dziewczynie Raidena), Fortune (choć zginęła w MGS2), ale najbardziej prawdopodobna wersja (do której i ja się przychylam) widzi w dziewczynie z kapturem na głowie Naomi Hunter, siostrę Grey Foxa. Po zdradzie w pierwszym MGS zdołała uciec z więzienia, a kwestia jej dalszych losów nie została już potem podjęta.

Więcej w tym tekście przypuszczań i domniemań, niż rzeczywistych faktów, ale przecież właśnie tak spędzamy kilka lat przed premierą każdej kolejnej części Metal Gear Solid. Czekamy zatem na kolejne informacje, a o wszystkim będziemy Was informować na bieżąco. □ [koso]

PIERWSZE WRAŻENIE

XBOX 360

Praktycznie wszystko, co wyciekło wcześniej nt. Xboxa 360, potwierdziło się w oficjalnej specyfikacji.

W poprzednim numerze Koso spisał krótko wrażenia z prezentacji Xboxa 360, którego premiera miała miejsce 12 maja na kanale muzycznym MTV. Tym samym Microsoft odkrył karty jako pierwszy, jeszcze przed targami E3. O ile w telewizyjnym programie skupiono się bardziej na przekonaniu potencjalnych klientów, czyli młodych ludzi, do potrzeby zakupu tego sprzętu (ironizując można napisać, że wg firmy Billa Gatek nowa konsola zbawi świat), o tyle nas znacznie bardziej interesowała konkretna specyfikacja techniczna Xboxa 360. Nie zawiedliśmy się, bo i ta została w pełni ujawniona. Co więcej, potwierdziła się większość z tych rzeczy, o których pisałem w tekście dotyczącym konsoli nowej generacji w PE#92, tym samym pokazując, że w rozmaitych przeciekach, domysłach i trochę plotkach zawsze tkwi jakieś większe lub mniejsze ziarno prawdy. Podczas E3 zapoznać się było można również z pierwszymi grami na Xboxa 360, o których poczytać możesz obszernie na innych stronach, natomiast tutaj chciałbym się skupić na wszystkich stricte technicznych aspektach nowej zabawki Billa Gatesa.

Sercem konsoli został, tak jak wcześniej przypuszczano i awizowano, trzyrdzeniowy procesor IBM-a wykonany w technologii PowerPC. Prędkość taktowania zegara wynosi tu 3,2 GHz na każdy rdzeń. To bardzo istotne, co zresztą podkreśla wszędzie producent, bo konkurencyjny The Cell w PS3 też pracować ma z zegarem 3,2 GHz, jednak tam główny rdzeń jest tylko jeden, a tu mamy trzy symetryczne, każdy osobno taktowany częstotliwością 3.2 GHz. Do tego dochodzi jednostka wektorowa VMX-128 na rdzeń (czyli razem trzy) oraz 1MB pamięci podręcznej drugiego poziomu L2. Warto zauważyć, że PS3 też posiada jedną jednostkę wektorową VMX-128 na rdzeń, przy czym również na 7 rdzeni SPE odpowiadających za operacje zmiennoprzecinkowe, a zatem - dodając do tego jeden rdzeń główny - tych jednostek wektorowych łącznie jest w konsoli Sony osiem. O połowę mniej od Xboxa 360 ma ona pamięci podręcznej L2 (512KB). Trudno w tej chwili wyrokować, co w ostatecznym rozrachunku okaże się lepsze. Czy umownie innowacyjny The Cell, opracowany wspólnymi siłami przez Sony, IBM oraz Toshibę, w dużej mierze bazujący jednak na architekturze PowerPC, z jednym rdzeniem głównym, czy też po prostu "zwykły" PowerPC w Xbox 360, który poszczycić się może przyszłościową, nie stosowaną dotąd w normalnych zastosowaniach w komputerach PC techniką umieszczenia w procesorze trzech osobnych rdzeni, każdy taktowany osobno zegarem 3,2 GHz. Microsoft zaznacza, że wsadził do konsoli procesor, pod który łatwo będzie programistom tworzyć gry i przede wszystkim taki, którego moc można realnie będzie wykorzystać. Tym samym nawiązał do wypowiedzi Sony, w których przechwalają się ogromną wydajnością operacji zmiennoprzecinkowych, które firma Gatesa uważa nie do końca za takie ważne, jeśli chodzi o wykorzystanie tego później w grach. Kto ma rację, czas pokaże.

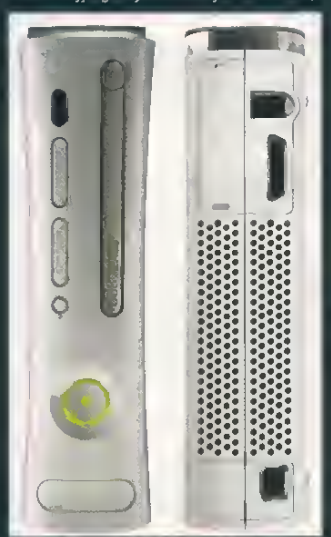
Tyle o CPU. Jeżeli mówimy o GPU, czyli procesorze graficznym, należy przede wszystkim zauważyć zmianę polityki Microsoftu - podziękowano nVidii, która dostarczała chipy graficzne do pierwszego Xboxa, wybierając tym razem konkurencję w postaci firmy ATI. Opracowali oni "specjalny" chipset dla Xboxa 360 pracujący z prędkością zegara 500 MHz i korzystający z 10MB zintegrowanej pamięci EDRAM. Napisałem "specjalny" w cudzysłowie, ponieważ jest to udoskonalona technologia, którą ATI tworzy też z myślą o rynku pecetowym (podobnie było zresztą w pierwszym Xboxie, gdzie siedział trochę podrasowany GeForce 3). To nic innego, jak chip X800 z kilkoma poprawkami. Oczywiście zaledwie 10MB pamięci graficznej byłoby ilością przesadnie małą, ale jest to pamięć zintegrowana z chipsetem, ponadto GPU może odwoływać się i korzystać dodatkowo z pamięci głównej, której w X360 znajdzie się ostatecznie 512MB, innymi słowy, chip graficzny sam w zależności od tego, ile będzie potrzebował pamięci np. na tekstury, tyle wykorzysta jej z RAM-u. A sam RAM wykonany jest w technologii GDDR3 i pracuje z częstotliwością zegara 700 MHz. Sony zastosowało nieco inne rozwiązanie, oddzielając pamięć główną 256MB szybkich XDR-ów (taktowanych aż 3,2 GHz) od pamięci graficznej 256MB GDDR3 700 MHz, tymczasem Microsoft wybrał łącznie 512 MB GDDR3 700 MHz w jednej kości. Na rozmaitych slupkach i wykresach chwali się, że przepustowość pamięci jest ponad pięciokrotnie większa niż w PS3, ale gdy przyjrzeć się bliżej, to chodzi tu o transfer do pamięci EDRAM (innymi słowy ładnie wygląda to na wykresie, a nie wiadomo, co przyniesie w praktyce).

Zmiana architektury oraz dostawcy głównych podzespołów, czyli przeskok z CPU Intela oraz GPU nVidii zastosowanych w Xboxie na CPU IBM-a oraz GPU firmy ATI w Xbox 360 spowodowały, że trzystaseśćdziesiątka nie będzie w stanie bezproblemowo uruchomić gier z pierwszego X-a. Taka informacja została przekazana przez przedstawicieli Microsoftu podczas targów, z tym że nie dosłownie, bo oficjalnie brak kompatybilności wstecz nie został przez firmę ogłoszony. Powiedziano za to, że stare gry z Xboxa muszą być ponownie skompilowane oraz przetestowane, a na pierwszy ogień mają pójść, co nie jest niespodzianką, obie części Halo. Co to jednak oznacza w praktyce, wiedzą chyba tylko w Microsofcie. Nie powiedziano bowem, co znaczy w tej kwestii oświadczenie "trzeba przekompilować gry" i czy w związku z tym chodzi np. o zakup nowych wersji, pracujących pod X360. Nie ma co kryć, że kompatybilność wstecz jest dużym atutem, mającym spory wpływ na ewentualną decyzję co do zakupu nowej konsoli, a wygląda niestety na to, iż X360 będzie miał z tym spore kłopoty, jeśli w ogóle uda się bezproblemowo gry z Xboxa na nim uruchomić. Pozostaje czekać na oficjalne oświadczenie giganta z Redmond w tej sprawie. Sony oraz Nintendo ze swoimi PS3 oraz Revolution zapewnili, że będzie pełna kompatybilność wstecz.



Wygląd to kwestia gustu. Dobrze, że konsola jest wyraźnie mniejsza i bardziej zgrabna od poprzednika.

Czas przyjrzeć się napędom. W konsoli ostatecznie znajdzie się wyjmowany dysk twardy o pojemności 20GB (opcjonalnie 40GB), dzięki czemu nie będzie żadnych problemów z jego wymianą na większy. Zastosowanie czytnika DVD 12x (dual-layer, maksymalnie 7GB danych na płycie) jest z całą pewnością rozwiązaniem znacznie tańszym od konkurencyjnego czytnika Blu-ray w konsoli PS3, ale też mniej zaawansowanym technologicznie. Sony stawia na nowy standard, Microsoft pozostaje przy sprawdzonym DVD. Obsługuje i rozpoznaje DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW, WMA CD, MP3 CD oraz JPEG Photo CD. Jeśli chodzi o dźwięk, to tu niespodzianek żadnych nie ma i w konsoli znajdzie się wielokanałowe wyjście dźwięku przestrzennego, jest 32-bitowe przetwarzanie i ponad 256 kanałów audio. Po prostu Dolby 5.1 w standardzie. Gry wyświetlane będą w dwóch rozdzielczościach HDTV: 720p (czyli 1280x720) lub 1080i (1920x1080). O szczegółach dotyczących HDTV pisałem szczegółowo w PE#93. Wszystkie będą pracowały w formacie 16:9 (widescreen) i z pełnym supportem anti-aliasingu. PS3 ma tutaj pewną przewagę, ponieważ supportuje jeszcze wyższy tryb 1080p (czyli z włączonym progressive scan). Ponadto zapewnia dwa wyjścia HDMI - w grę wchodzi tam zatem podpięcie nawet dwóch



Konsola Microsoftu ma nieco mniej różnego rodzaju wejść i wyjść od PS3. Dwa sloty na karty pamięci, gniazdo A/V, sieć, zasilanie, trzy porty USB. Dysk twardy 2,5 cala można będzie wyjąć i wymienić na większy.

XBOX 360 W LICZBACH

Procesor główny CPU: trzyrdzeniowy PowerPC, każdy taktowany 3.2GHz

Procesor graficzny GPU: ATI 500MHz

Pamięć: 512MB RAM GDDR3 700MHz

Napęd optyczny: DVD 12x (dual-layer, płyty 7GB)

Dźwięk: Dolby 5.1

Porty: 3x USB, 2x slot na karty pamięci, wyjście AV z obsługą HDTV

Pila

NOWA JAKOŚĆ



DEAD OR ALIVE 4



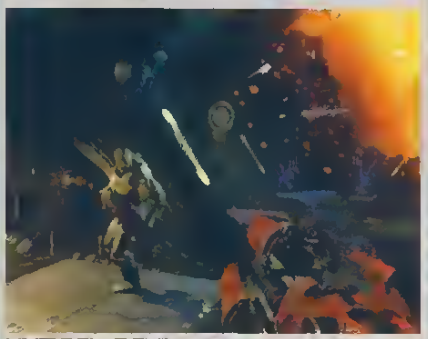
FULL AUTO



TEST DRIVE UNLIMITED



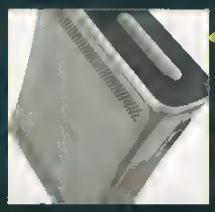
DEAD RISING

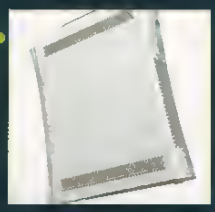


UNREAL TOURNAMENT 2007

Obsługiwane rozdzielczości obrazu: 480i, 480p, 720p, 1080i (gry w formacie 16:9, rozdzielczość 720p i 1080i, anti-aliasing)
Dysk twardy: 2,5 cala, wyjmowalny, standardowa pojemność 20GB
Sieć: Ethernet 10/100 Mbps, Wi-Fi 802.11
Inne: bezprzewodowe kontrolery wireless 4x, możliwość podpięcia aparatu cyfrowego, możliwość oglądania i nagrywania TV przez konsolę
Data premiery: koniec 2005







odbiorników HDTV. Otwartym pozostaje pytanie, ile gier te najwyższe tryby rozdzielczości obsłuży; na pewno jednak czymś zupełnie normalnym dla obu konsol będzie tryb 720p. Jeżeli chodzi o rozmaite wyjścia/wejścia, to jest ich nieco mniej niż w PS3. Z przodu znajdują się dwa sloty na karty pamięci (minimum taka karta będzie mieć pojemność 64MB), a do konsoli podłączymy maksymalnie cztery bezprzewodowe pady w technologii wireless (Sony wybrało bluetooth). Do Xboxa 360 opcjonalnie można będzie podłączyć kamerę/aparat cyfrowy. Łącznie są trzy wejścia USB na urządzenia peryferyjne.

Microsoft jest zdecydowanie z przodu, jeśli chodzi o rozgrywkę online i konsolę w Internecie. Przy okazji pierwszego Xboxa rozkręcili potężną machinę nazwaną Xbox Live i teraz w zasadzie wszystko kręci już się samo, tylko prawdopodobnie będzie nas to nieco więcej kosztować, jeśli zechcemy skorzystać z wszystkich dobrodziejstw systemu, czego zresztą można się było spodziewać. Cen za nowe abonamenty na razie nie podano. Cieszy fakt, że w firmie nie śpią, ciągle coś dodając i usprawniając. Oczywiście Xbox 360 na standardowym wyposażeniu ma kartę sieciową, ponadto będzie obsługa WiFi dla sieci bezprzewodowych w standardzie 802.11 (a/b/g). Zdecydowano się na wprowadzenie dwóch rodzajów kont Xbox Live, które niektórzy nazywają "członkami", przy czym określenie "mam złotego członka (Xbox Live)" jest jak dla mnie zbyt młodzieżowe. A zatem będą dwie wersje: Silver oraz Gold. Prawdziwą bombą jest tutaj fakt, że wersja srebrna udostępniona zostanie dla wszystkich, bez jakichkolwiek opłat. To powiedzmy coś w rodzaju dema, coś w rodzaju gratisowych zdrapek, jakie pojawiły się przy okazji pierwszego Xboxa. Można spokojnie wypróbować zalety grania online, nie płacąc żadnego abonamentu. Oczywiście są zasadnicze uwarunkowania, np. grać online będzie się dało tylko w weekendy, ponadto nie będzie dostępu do kilku opcji z wersji Gold. Natomiast posiadacz konta złotego, już płatnego w formie tradycyjnego abonamentu (albo za rok z góry, albo co miesiąc), dostanie całą masę dodatkowych korzyści. Uporządkujmy to.

Do dostaje posiadacz konta srebrnego, czyli bez wykupionej subskrypcji (podaje te najbardziej interesujące rzeczy): darmowe granie w weekendy, dostęp do gier MMO (prawdopodobnie jednak za opłatą), umieszczenie zdjęcia w profilu Gracza (Gamerlife), pełna personalizacja ustawień w profilu (m.in. podział na kraje i preferowany język, rekordy w grach (offline, online), łatwy dostęp do profilów mnych Graczy, lista przyjaciół, ściąganie darmowych dodatków do gier, dem, a także darmowej muzyki czy filmów (plus TV streamingowo), komunikacja głosowa, system reputacji, możliwość odtwarzania plików multimedialnych streamingowo z podłączonego komputera PC z systemem Windows XP. Z kolei posiadanie konta złotego to mniej więcej coś jak dzisiejsza subskrypcja abonamentowa na Xbox Live, czyli przede wszystkim możliwość gry online 24h/dobę przez 7 dni w tygodniu. Do tego dojdą bajery typu dobieranie Graczy ze względu na poziom umiejętności w danej grze, tzw. Gamerzone, czyli informacje w profilu, jaki rodzaj rozgrywki preferujesz (np. że często grasz w turnieje), a także możliwość bezproblemowego przeniesienia dzisiejszego konta Xbox Live z Xboxa na Xboxa 360. Szczegółowo zajmiemy się tym tematem w kąciku online. Najważniejsza informacja na koniec: prawdopodobnie nie będzie wymagane posiadanie karty kredytowej, by móc założyć konto. Kartą będziemy płacić (choć to też nie jest jeszcze potwierdzone, na pewno będą dodatkowo inne sposoby płatności) tylko za abonament, w przypadku chęci posiadania konta w wersji Gold.

Wygląd nowego Xboxa jednym pewnie się spodoba, innym mniej. Konsola jest mniejsza od poprzednika, cechując się następującymi wymiarami: 8,3 cm wysokość, prawie 31 cm szerokości i 25,8 cm długości. Można ją postawić zarówno w pozycji pionowej, jak i poziomej. Waży niespełna 3,5 kg. Zaskoczeniem na pewno okazał się kolor, bo mimo wszystko wszyscy spodziewaliśmy się raczej czerni, ewentualnie barwy srebrnej, tymczasem Microsoft poszedł ku koncepcji białej (choć nie jest to typowa biel, Xbox 360 "na żywo" jest bardziej kremowy, przechodzący nawet w delikatny szary). Pad... pasuje wizualnie do sprzętu. Zobaczymy, jak będzie z precyzją sterowania oraz ergonomią. Konsola ma też zupełnie nowe menusy. Co ciekawe, wygląd interfejsu można będzie bez problemu zmieniać wg własnych upodobań za pomocą skórek. W menu znajduje się łatwy dostęp do czterech głównych opcji: System, Games, Media oraz Xbox Live. Jeżeli chodzi o tę trzecią, bo pozostałe chyba są jasne, to po wejściu w Media będziemy mogli m.in. przeglądać cyfrowe zdjęcia czy słuchać muzyki, także bezpośrednio z innych podłączonych do konsoli urządzeń (np. komputera PC czy też przenośnych odtwarzaczy audio).



Ogromnym plusem Xboxa 360 ma być jego cena. Jak podają różne źródła, opierając się na słowach jednego z przedstawicieli Microsoftu, suma jaką będziemy musieli wydać na nową konsolę oscyluować ma w Stanach Zjednoczonych w okolicach 300-360$ (ok. 1000-1200 zł), z naciskiem raczej na to drugie. W Europie będzie to zapewne przelicznik 300-360 euro (ok. 1200-1450 zł). Ostateczna cena nie została jeszcze ustalona, jednak na oficjalnej stronie BBC znalazła się 20 maja informacja, w której zacytowano słowa samego J Allarda, szefa projektu Xbox i jednego z wiceprezesów Microsoftu "Łysy" potwierdził, że cena powinna się zamknąć na terenie USA w sumie zbliżonej do 300 dolarów amerykańskich. Około tysiąca złotych za taki sprzęt? Byłoby to naprawdę coś niesamowitego. Ostateczna decyzja co do ceny Xboxa 360 ma zostać podjęta w ciągu najbliższych dwóch - trzech miesięcy. Pewne natomiast jest, że Xbox 360 trafi do amerykańskich sklepów jeszcze w tym roku, prawdopodobnie na przełomie listopada i grudnia. Zaraz potem konsola powinna trafić do sprzedaży w Europie (niektóre źródła podają, że już w tydzień po launchu amerykańskim) oraz Japonii. Jest zatem spora szansa na to, że Xbox 360 w wersji PAL może stać się jednym z wymarzonych prezentów Gracza ze Starego Kontynentu podczas tegorocznej gwiazdki. [shiva]



■ Xbox 360 ma zupełnie zmieniony interfejs użytkownika, którego wygląd będzie można sobie dowolnie zmieniać za pomocą skórek.



xbox 360

TEORIA SPISKU

Autorzy jednej ze stron internetowych odkryli coś, co można nazwać aferą na miarę retuszowania screenów z pierwszego The Getaway. Ba, kalibru nawet znacznie większego. Przy części stanowisk z Xboxem 360 konsole były schowane w blaszanych boxach i jedynie przez małe okienko było widać, że srebrne pudełko naprawdę stoi w środku. Wszystkich podejrzane wydawało się nie tylko to, że pady są wyposażone w kable, ale i fakt, iż np. Top Spin 2 wyglądał gorzej niż powinien (wyraźny aliasing na krawędziach). W końcu przez kratę w jednym z boxów dostrzegli dwa stojące obok siebie komputery Apple Powermac G5 i wysunęli wniosek, że tak naprawdę dema hulały właśnie na tym sprzęcie. To miałoby tłumaczyć słabszą jakość prezentowanych na tych stanowiskach Top Spin 2 i Need for Speed: Most Wanted (EA dodatkowo prezentowało ten tytuł w swojej części ekspozycji). Nie wiadomo, czy to naciągana teoria spisku, czy rzeczywiście zrobiono dziennikarzy w konia, inna, bardziej wiarygodna plotka mówi o tym, że dema były uruchamiane na wczesnych wersjach dev-kitów. [koso]





XBOX 360 VS PS3

Zaczynają zarysowywać się kolejne linie frontu w wojnie o prymat w wartym 25 miliardów $ przemyśle gier video. Trzej najwięksi gracze tego rynku - Sony, Microsoft i Nintendo - na zakończonym kilka tygodni temu E3 ujawnili swoje najnowsze i najpotężniejsze maszyny, przy pomocy których zamierzają podbić rynek i nasze serca.

Wśród trzech konkurentów jedynie Microsoft ze swoim Xboxem 360 (chyba nigdy nie przekonam się do tej nazwy) zamierza uderzyć jeszcze w tym roku. Plany mówią o wrzuceniu konsoli na światowy rynek (kolejna rzadkość - premiera ogólnoświatowa) jeszcze przed tegorocznym Bożym Narodzeniem, podczas gdy Sony myśli o wiośnie 2006, a Nintendo najwyraźniej nie myśli jeszcze o tym w ogóle) - pojawiły się ostatnio głosy o końcówce przyszłego roku. Prawdziwe pierwsze starcie (nie mówię o śmiesznym "show" Xboxa dla MTV z hobbitem w roli głównej) miało miejsce podczas wspomnianego E3, a dokładniej na konferencjach prasowych każdego z producentów, gdzie zgromadzone tabuny dziennikarzy z całego świata ujrzały na własne oczy nowe cacka oraz mogły usłyszeć i zobaczyć, jaka przyszłość jest im przewidziana. Skupmy się na dwóch głównych zawodnikach i porównaniu tego, czym zdołali zaszokować tak zebrane na salach konferencyjnych media, jak i zwiedzających targi. Nie ma sensu przytaczanie tu dokładnych "rozkładów jazdy" obu pokazów i opisaniu wszystkich detali. O grach, jakie pokazano, traktuje praktycznie cały numer PE, który właśnie trzymacie w rękach - każde ze "stron konfliktu" ma swego killera i pewniaka na platformy NG, można by ich wskazać nawet po kilka. Ciekawa była natomiast reakcja świata mediów. Pojawiły się natychmiastowe próby porównania "pokazów mocy" – na Wasz i nasz użytek, z czystej ciekawości zobaczmy, jak obie konsole poradziły sobie w ringu. Spróbujmy podsumować, czym będzie się mamić przyszłych klientów, czyli nas - Graczy.

Zostawiając na boku mnóstwo nowych i dużych cyferek, jakie przyniosły oficjalne specyfikacje, oczywistym jest, że oba systemy niosą ze sobą wystarczający power, aby dostarczyć nam zaawansowanych gier i szeroko rozumianej "rozrywki przyszłości". Pojawiło się jednocześnie wiele opinii, że pokazy możliwości i dema techniczne PlayStation 3 prezentowane przez Sony przyćmiły analogiczny show Microsoftu. Podczas gdy Dead or Alive 4 czy Ghost Recon 3 obaliły na głebę parę szczęk, o wiele więcej opadło ich, gdy Ken Kutaragi zapodał swe real-time'owe kaczuszki na wodzie i feerię nowych efektów w paru innych prezentacjach. Zaczęło się przyrównywanie GR3 do "podrasowanego" GR2, pojawiły się też głosy o "małym skoku jakościowym" (gdzieniegdzie nawet wysuwano porównanie Xbox-X360 do PSone-PS2, co jest już lekką przesadą). Wszystkich natomiast powaliła prezentacja nowego Killzone, po której rozgorzały setki dyskusji, czy oglądano real-time, czy też sprytnie spreparowany renderowany filmik bez szans na podobną jakość na PS3. Co nie zmienia faktu, że niewiele mówiące przeciętnemu laikowi patenty typu absorpcja światła czy refrakcja podpowierzchniowa (ukazujące, jak różne powierzchnie reagują na oświetlenie, np. skóra odbijała cieplejsze światło z powodu częściowej jego absorpcji, podczas gdy oświetlone oczy dawały typowo "szkliste" odbicie) postawiły trochę włosów na plecach zdumionych widzów. Zaawansowany model oświetlenia był nawet w stanie ukazać efekt podobny do tego, jaki daje silne źródło światła przenikające przez naszą skórę, np. gdy zakryjemy je palcami. Bloom, light flooding czy bump mapping to z kolei standardowe akcje wspólne dla obu nowych konsol, ale jasnym stało się, że w temacie grafiki i obliczeń spoconych procków PlayStation 3 jest mocniejsza od Xboxa360 - i mało kto ma co do tego wątpliwości. Jednakże głupotą byłoby wyciąganie na tej podstawie jakichkolwiek wniosków o wyższości jednego sprzętu nad drugim - i to już teraz, gdy żadnego z nich nie ma jeszcze wśród nas.

Moc osiągana ze "skrzynek" i ich możliwości graficzne to jednak tylko 1/3 całej układanki - gdy wszystkie puzzle idealnie do siebie pasują, możemy mówić o pewnej wygranej. Dwa pozostałe orzechy do zgryzienia to software dla nowego cacka i wszelkie usługi z nim związane. Tutaj oczy świata bez mrugnięcia zwracają się w stronę Microsoftu i ich maszynki dla szerokich mas - głównie dzięki genialnemu Xbox Live w dwóch nowych odmianach oraz bajerowi pod nazwą HD Media Center Extender, który powinien bez trudu położyć na łopatki wszystko, co Sony wymyśli w temacie cyfrowych mediów dla swojej PS3. Xbox 360 to wspólne źródło dla wszelkich form przekazu, jakimi żyje współczesny świat (MP3, filmy, muzyka), a usługa video-chat plus szokująca dla wielu kompatybilność z potencjalną konkurencją w postaci PSP oraz iPoda dają obraz megauniwersalnego narzędzia, które ma szansę trafić pod wiele strzech. Dokładniej? Dzięki bezprzewodowej (!) łączności X360 z PC-tami z systemem Windows Media Center Edition, nowy Xbox staje się "pośrednikiem i przekaźnikiem" dla wszelkiego rodzaju treści, jakie przechowujemy na PC. Cyfrowe zdjęcia, filmy z kamery, muzyka czy cokolwiek innego mamy na dysku PeCe, prosto z niego poprzez X360 może zostać przesłane do TV, wieży, rzutnika czy gdzie tam chcemy, bez potrzeby żmudnego podłączania każdego z tych urządzeń osobno do naszego komputera. Podłączamy PC do konsoli, e ona otwiera nam drzwi do wszystkich kompatybilnych sprzętów w naszym otoczeniu. Nowa forma sieciowej usługi Xbox Live jeszcze bardziej zjednoczy brać Graczy, e dzięki podziałowi na darmową i płatną subskrypcję (Silver i Gold), zatrze także podziały między dotychczasowymi użytkownikami offline/online konsoli. Teraz każdy z dostępem do Netu będzie mógł np. założyć własne konto w serwisie, mieć unikalny GamerTag czy pobierać update'y, e jak daleko posunie się w korzystaniu z zasobów XL, zależeć będzie tylko od zasobności jego portfela. Niejako przeciwieństwem powyższego "oceanu możliwości" okazało się PlayStation 3, oferując m.in. "jedynie" nowy nośnik w postaci Blu-ray, współpracę z kamerką w stylu EyeToy, możliwość podłączenia konsoli do dwóch odbiorników HDTV naraz czy nowoczesny tryb wyświetlania grafiki 1080p. Celowo nie wspominam o rzeczach wspólnych dla obu maszyn, gdyż licytowanie się na dyski twarde, ilość wejść USB czy obsługiwanych padów nie ma w tym wypadku sensu - jest tego aż nadto. Wyraźnie widać jednak, że podczas gdy Sony skupiło się na oczarowaniu naszych oczu, Microsoft uwypuklił starannie szlifowane od paru lat zalety, dodając nowe i dbając o jak największą wszechstronność swej skrzynki. Z drugiej strony, nie zapominajmy o jasno i czytelnie potwierdzonej całkowitej wstecznej kompatybilności PS3 z tysiącami gier na PSone i PS2, podczas gdy wybredny Xbox360 z łaską pozwoli nam zakosztować jedynie wybranych hitów swego poprzednika. Każdy ciągnie w swoją stronę...

Nie sposób nie wspomnieć na koniec o pierwszym zarzewiu konfliktów wielu fanboyów i źródle tysięcy dyskusji na licznych forach internetowych, jakie wybuchły parę tygodni temu. Oczywiście mowa o wyglądzie zewnętrznym next-genów, temacie w zupełności subiektywnym i podlegającym indywidualnej ocenie. Chłodny, stalowy hi-tech design kontra "młodzieżowa", luźna elegancja gadżetu - kwestia gustu, który z nich bardziej pasuje do oszczędnego, nowoczesnego wnętrza z plazmą na ścianie i wieżą Hi-End, e który do typowego pokoju studenta czy mieszkania 30-latka. Każda wizja konstruktorów ma tyle samo zwolenników co przeciwników, tak samo jak "mdły" pad X-a czy "bumerang" od Sony. Ciekawi mnie tylko, czy "wypukłość" bryły PlayStation 3 była rozmyślnie zaprojektowana jako przeciwieństwo "wklęsłości" Xboxa 360? Czy Microsoft świadomie zapożyczył kolor od ikony przenośnych multimediów firmy Apple? Pozostawmy to w sferze domysłów, bo odpowiedzi i tak nigdy nie poznamy.

Żeby było jasne: nie opowiadam się za żadną ze stron tego konfliktu, jeszcze na to za wcześnie. Poza tym tak naprawdę nie interesuje mnie wygrany w tej walce - każdy ze sprzętów zaprezentuje nam możliwości oraz dostarczy gier, które świadczyć będą o jego nieprzeciętnej wielkości. Każdy ma swoje wady, ale i mnóstwo unikalnych zalet. Dlatego już teraz wiem, że kiedyś obie te konsole trafią w moje pielesze - a powyższy "freestyle myśliowy" (plus info w ramce) nakreśla jedynie kierunek, w jakim one zmierzają i to, co nam ze sobą przyniosą. [butcher]

PORÓWNANIE WYBRANYCH ASPEKTÓW TECH.

	XBOX360	PLAYSTATION 3
CPU	3.2 GHz PowerPC (3 rdzenie)	3.2 GHz The Cell (7 rdzeni)
GRAFIKA	ATI 500 MHz, 10 MB ORAM(ultra szybka pamięć), możliwość skorzystania z 512 MB GDDR3 systemowej pamięci	NVIDIA 550 MHz, 256MB GDDR3
CZYTNIK OPTYCZNY	dwuwarstwowe DVD (12x)	Blu-Ray
DYSK TWARDY	zewnętrzny 20 GB, opcjonalny 40 GB	zewnętrzny (pojemność nieznana)
PORTY KART PAMIĘCI	2 (Xbox Memory Card)	porty Memory Stick/Duo, SD, Compact Flash
POŁĄCZENIA BEZPRZEWODOWE	Wi-Fi, komunikacja z padami oparta na standardzie B02.11	Wi-Fi, Bluetooth 2.0, komunikacja z padami poprzez Bluetooth 2.0
ILOŚĆ PADÓW	4 bezprzewodowe (plus kablowe przez USB), współpracują także z PC	7 bezprzewodowych (plus kablowe przez USB), PSP jako kontroler
KOMPATYBILNOŚĆ WSTECZNA	częściowo (tylko największe hity)	pełna (PSone + PS2)

Pila



Epic Games | 2006

Gears of War

Oto tytuł bez trudu sprowadzający zarówno zwolenników Xboxa, jak i wszelakich niedowarków do parteru, a słabe umysły zmieniający w fanboyów nowej konsoli Microsoftu. Epic Games, ojcowie serii Unreal, płodzą shooter TPP, który ma być dla Xboxa 360 tytułem, jakim swego czasu było Halo dla poprzednika, grą, dla której kupuje się konsolę. I wszystko wskazuje na to, że będzie - przynajmniej do czasu Halo 3 (miejmy nadzieję, że podoła wyzwaniu). Konkrety wyzierają z każdego zakamarka gry, począwszy od warstwy fabularnej, która jest zazwyczaj najsłabszym punktem większości współczesnych strzelanek, po stronę graficzną, której opisywanie zwyczajnie mija się z celem - wystarczy rzut oka na zdjęcia i platformę docelową (gra będzie eX360clusive).

Akcja toczy się na planecie Sera, na której ludzka cywilizacja żyła sobie w pokoju, martwiąc się tylko o jedno - kończące się źródła energii. Gdy więc płytko pod powierzchnią planety odkryto substancję Imulsion, a dzięki procesowi Lightmass uzyskano z niej czystą energię, wydawało się, że problemy odeszły na dalszy plan. Jednak miasta zbudowane nad drogocennymi obszarami szybko stały się celem innych nacji złaknionych mocy - zmasowane ataki rozpoczęły Wojny Pendulum, które trwały 78 lat. Wtedy to właśnie objawiła się trzecia, obca siła z wnętrza planety - pierwsze uderzenie rasy Locust zmiotło 1/4 naszego gatunku, a pozostali przy życiu szybko uformowali front obronny, wycofując się do regionu zwanego Jacinto Plateau, osadzonego na granitowej skale, zbyt twardej dla najeźdźców, aby się przez nią przedostać. Z tego miejsca wystrzelono na orbitę broń masowego rażenia, która w kontrataku zniszczyła 90% powierzchni planety. Ludzie w Jacinto przegrupowali się, a ruiny niegdyś wspaniałego miasta stały się punktem wyjściowym ofensywy Coalition of Ordered Governments (COG) - nowej, militarnej grupy przywódczej naszego społeczeństwa, która ma zorganizować armię do obrony ostatniego bastionu ludzkości. Przywódcą naszej czteroosobowej ekipy jest typowy wojskowy twardziel i "kark" o gabarytach szafy trzydrzwiowej, Marcus Fenix. Niech Was jednak nie zwiedzie postura - to zdolny, inteligentny przywódca, częstujący soczystym przekleństwem każdą napotkaną grupę wroga. Za zignorowanie rozkazów podczas pierwotnej inwazji siedział w pierdlu, a jego niewyparzonej gębie najlepiej dorównują umiejętności strzeleckie.

Oczekiwania Graczy wobec produkcji next-gen są bardzo wysokie i nie ma się czemu dziwić, biorąc pod uwagę moc nadchodzących maszynek. Ale jeśli większość z nich dorówna w każdym swym aspekcie jakości Gears of War, to możemy spać spokojnie. Gatunkowo otrzymamy mix akcji, shootera TPP oraz survival-horroru - ale mix, jakiego jeszcze nie było. Mimo mocarnych bohaterów GoW nie zachęca nas do szturmów i ślepego parcia naprzód - bardziej liczy się dobra barykada, umiejętne korzystanie z broni, otoczenia i szarych komórek. To właśnie jeden z patentów, na który developer kładzie znaczny nacisk (jeśli w tym momencie przychodzi Wam na myśl Kill.switch od Namco, to użycie również słowa "zenada" do porównania obu produkcji). Przycisk odpowiedzialny za szybki unik daje różne reakcje, zależnie od naszego otoczenia i przedmiotów w pobliżu. Jeśli stoimy przy płaskiej ścianie - przylgniemy do niej, jeśli przy aucie - przykucniemy, jeśli nie ma w pobliżu naturalnej zasłony (np. sterty gruzu), bez trudu ją sobie stworzymy, odstrzeliwując kawał ściany czy też przewracając pobliski pomnik. Będąc w ukryciu wciąż prowadzić możemy ogień przy użyciu dowolnej broni (guny, karabiny, strzelba itp.) - mniej celny na ślepo bądź dokładniejszy ryzykując wychylenie się. Rzucanie granatów ułatwia wyświetlanie przewidywanej trajektorii lotu, niedostępne jednak, gdy pozostajemy w przyczajeniu. Nasze schronienia mają określoną wytrzymałość (z czego już teraz korzysta wiele gier), po której przekroczeniu widowiskowo sypią się we fragmenty, drzazgi i odłamki.

Planetę w większości spowijają ciemności i cienie, idealny sprzymierzeniec naszych przeciwników. Wciąż istnieje cykl dnia i nocy, ale po zachodzie słońca zaczyna się robić najciekawiej, a rozmaite plugastwo zaczyna swe łowy. Plugastwo rewelacyjnie i z głową zaprojektowane, należałoby dodać. Locust to zbieranina rozmaitych stworów - od prostych, pokracznych maluchów biegających nam pod nogami, przez formy latające hordami niczym zmutowane nietoperze, przez równych nam wzrostem i budową "szeregowych żołnierzy" po madafaków, którym ledwie dorastamy do kolan - różnorodność nie pozwoli się nam znudzić mięsem armatnim. Każdy ma własny sposób walki, własne uzbrojenia i słabe punkty. Napastnicy, jako mieszkańcy podziemi, boją się światła, co możemy strategicznie wykorzystać - wszelkie płonące zgliszcza, samochody czy inne jasne miejsca paradoksalnie są dla nas najbezpieczniejszą kryjówką, a eksplodujące i palne elementy otoczenia stają się atutami (beczki z chemikaliami, dystrybutory paliwa itp.). Drugim z newralgicznych punktów dla producentów są wielkie i spektakularne momenty akcji wgniatające Gracza w fotel - swego czasu miało z nich słynąć Killzone (a skończyło się bardzo średnio). Tu jednak nie mówimy o skryptowanych sekwencjach i fajnych filmikach od czasu do czasu, ale o losowych akcjach z naszym pełnym udziałem, np. po zaciekłej walce z hordami małych stworzeń łapiemy chwilę oddechu, gdy w potężnej eksplozji i przy trzęsącej się kamerze rozsypuje się ścianą pobliskiego budynku ukazując zmierzające w naszą stronę 10-metrowe wściekłe bydlę, zrodzone w najgłębszych trzewiach piekieł. Tudzież osaczeni na stacji benzynowej wywołujemy serię wybuchów, wyrywając z korzeniami pół okolicy bynajmniej nie w celu pokonania wroga, a jedynie dezorientacji i bezpiecznej ucieczki z pułapki. O takich akcjach opowiada się potem kumplom w szkole... Trzecim bajerem o największym znaczeniu dla developerów jest Kooperacja przez duże K. Począwszy do tego, że cztery Gracze mogą przejść całego singla na split-screenie, poprzez tryb Cooperative na Xbox Live, a skończywszy na tak dopasionym AI naszych kompanów, że gdy zabraknie nam kumpli do gry, nawet nie odczujemy różnicy:). Bo to next-gen właśnie i głupim NPC mówimy stanowcze "NIE!".

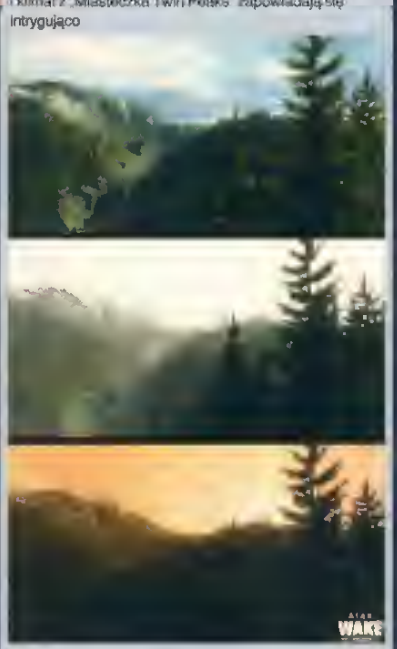
Wiele konkretów odnośnie samej rozgrywki panowie z Epic Games wciąż trzymają niczym asy w rękawach i nie pokazali ich nawet na E3 - a gra już teraz rządzi, zbierając pochwały ze wszystkich stron. Jej nieliniowa natura nieraz rozdzieli nasz oddział na dwójki, zwiększając wyzwanie i dodając urozmaicenia przy drugim podejściu, pozwalając wziąć udział w całkowicie nowych akcjach, tudzież pomóc napotkanym kumplom w potrzasku. Intimate Deaths z kolei to widowiskowe Fatality, gdy niespodziewanie (lub spodziewanie) znajdziemy się z wrogiem twarzą w twarz. Umożliwia je każda broń i może to być mini-gierka, w której szybkie naparzanie w klawisze pozwoli nam zanurzyć zaostrzony koniec kolby w krtani przeciwnika, albo wsadzimy mu granat w paszczę, skręcimy kark czy też walniemy czachą o glebę - nowe pomysły wciąż pączkują. Jeszcze mniej - o dokładniej nic, oprócz tego, że będzie - wiadomo o korzystaniu z pojazdów oraz multiplayerze, który zapewne odbierze koronę Halo 2. Przed twórcami jeszcze rok ciężkich prac i aż strach pomyśleć, co on przyniesie. W ich opinii Gears of War to futurystyczny mix Brothers in Arms z Resident Evil w next-genowej jakości. I mnie to wystarcza za całą rekomendację. [butcher]



W pigule

XBOX 360

■ Remedy, twórcy Maxa Payne'a, mnistrują psychologiczny action-thriller o nazwie Alan Wake. Z samej gry pokazano niewiele - praktycznie tylko panoramę Pride Falls, które z miejsca zostało okrzyknięte najładniejszym miasteczkiem w historii gier wideo. Niewiarygodne odwzorowanie detali, mieszkańcy żyjący własnym życiem... O samej grze jeszcze napiszemy, bo historia z cierpiącym na bezsenność głównym bohaterem i klimat z „Miasteczka Twin Peaks" zapowiadają się intrygująco.



Na X360 zapowiedziano też m.in.:

- Demonik (Majesco/Terminal Reality, 2006) - horror TPP, przy którym pomagał sam Clive Barker
- Frame City Killer (Namco, jesień 2004) - engine Unreal 3 zaprzęgnięty do FPS-a rozgrywającego się w futurystycznej przyszłości rodem z powieści Gibsona
- Helo 3 (Bungie, premiera w drugim kwartale 2006 r., prawdopodobnie równolegle z launchem PS3, by odwrócić uwagę od konkurencyjnej konsoli)
- Huxley (Webzen, lato 2006) - shooter FPP z naciskiem na rozgrywkę online - jednocześnie będzie mogło grać nawet 5000 osób!
- Ninety-Nine Nights (Q Entertainment) - projekt Tetsuyi Mizuguchiego, widowiskowy slasher z dodatkiem strategii
- Prey (2K Games) - kolejny FPS, tyle że zapowiadany już od jakichś 10 lat (na E3 pojawił się po raz pierwszy w 1997 roku). Zapowiada się fajnie
- Project Delta (Pleylogic) - taktyczny FPS, klasyczna rozgrywka: ludzie kontra inwazja kosmitów
- Saint's Row (THQ) - gangsterskie klimaty; zaprezentowany trailer wyglądał nieźle, ale raczej nie zanosi się na to, by gra zachwyciła nas oryginalnymi rozwiązaniami
- Stranglehold (Midway; 2006) - bijatyka w starym stylu przygotowywane we współpracy ze słynnym reżyserem Johnem Woo
- Test Drive Unlimited (Atari/Eden Studios) - łącznie ponad 1000 mil dróg na Hawajach do objechania, 150 samochodów, a do tego kustomizacja nie tylko auta, ale i wyglądu kierowcy.
- The Darkness (Starbreeze) - twórcy Chronicles of Riddick tworzą grę na licencji komiksu Marca Silvestnego
- 2 Days to Vegas (Steel Monkeys)
- Afterburner (Sega)
- Amped 3 (2K Games)
- Dirty Harry (Warner Bros.)
- Fable 2 (Big Blue Box)
- Indiana Jones (Lucasarts)
- NBA 2K6 / NHL 2K6 (2K Sports/Visual Concepts)
- Project Gotham Racing 3 (Bizarre Creations)
- Splinter Cell 4 (Ubisoft, jesień 2006)
- SSX 4 (Electronic Arts)
- Tomb Raider: Legend (Eidos)
- Too Human: Part 1 (Silicon Knights)
- Top Spin 2 (2K Sports)
- Unreal Tournament 2007 (Midway/Epic Games)

Elder Scrolls 4: Oblivion

Bethesda Softworks | koniec 2005

W pigule XBOX 360

■ Xbox 360 może się poszczycić naprawdę solidnym line-upem, z którego, co nas szczególnie cieszy, największe wrażenie robią pozycje nowe, nie zaś kolejne części uznanych już marek. Część z poniższych tytułów miałem okazję przetestować osobiście, część zaledwie dano mi do polizania przez szybkę, a część dopiero zapowiedziano, nie podając choćby pobieżnych informacji. Często nawet tytuł jest roboczy, dlatego nie zdziwcie się, gdy za kilka miesięcy dana gra wyjdzie pod inną nazwą. O wszystkim będziemy Was na bieżąco informować. Co ciekawe, znacznie większe wrażenie od grywalnych wersji robiły trailery i prezentacje na wielkich ekranach. Kulisy huczały od plotek, ze platformy, na których hulały gry EA to nie żadne X360, tylko co najwyżej X120, i nawet nie tyle konsola, co development kit, i to nawet nie ten ostateczny, tylko jakaś wczesna wersja. Jeszcze bardziej karkołomna teoria pojawiła się w związku ze standami Microsoftu ("teorie spisku"). Przedstawiciele giganta z Redmond nabrali wody w usta, ale jedno wydaje się oczywiste - jeżeli te gry wyglądają tak dobrze już teraz, to finalne wersje nami pozamiatają. Odstawmy jednak na odk te herdware'owe dywagacje i rzućmy okiem na to, co już niebawem wrzucimy do paszoc trzystaseśćdziesiątek.

Największe wsparcie Xboxowi 360 na E3 zapewniło Electronic Arts. Firma zaprezentowała kilka grywalnych wersji gier na ten system, a część demonstrowała za zamkniętymi drzwiami niepozornego boxu z napisem „EA Next". Demo **Need for Speed: Most Wanted** przedstawiało jedną krótką trasę i na pierwszy rzut oka nie powaliło wykonaniem. Przejąwszy pada od jakiegoś dzieciaka zrestartowałem grę i dopiero



wówczas mogłem pochylić głowę nad kunsztem programistów. Prezentacja fury i otoczenia jest imponująca - budynki w przemysłowej dzielnicy wykonano z niewiarygodną dbałością o detale, wprost czuć atmosferę tego miejsca. Sam wyścig zaś zachwycił mnie w momencie, gdy na jednym ze skrzyżowań wyrósł mi przed maską samochód wiozący na przyczepie drewno. Przeciwnikowi przede mną udało się przemknąć pod nim, ja już nie miałem tego szczęścia i przygrzałem weń z całym impetem. Wówczas z przyczepy zaczęły spadać kłody drewna, każda dysponująca jakby własną fizyką. Jeszcze ślicznej wyglądała akcja taranowania auta z plandeką, na której znajdowało się kilka innych pojazdów. Po kraksie zaczęły zjeżdżać z pochyłni na ulicę, niektóre się przewracały, część lądowała na czterech kołach (widać było uginające się przy tym zawieszenie) - piorunujące wrazenie, tym większe, że każda z tych fur wyglądała lepiej niż ta prowadzone przez Gracza w Gran Tunsmo 4 czy Forza Motorsport.



Seria najbardziej rozbudowanych erpegów, łącząca w sobie ogromne światy zamieszkiwane przez niezliczone rasy i stworzone od podstaw systemy religijne i filozoficzne. Po Oblivionie na Xboxa 360 spodziewałem się kontynuacji tych właśnie znaków rozpoznawczych Elder Scrolls. Od grafiki nie oczekiwałem jakiegoś mogaszczękoopadu, od tak przeogromnej krainy zwyczajnie nie da się wykonać z pietyzmem i dbając o detale. Nie da się. Zgrzeszyłem myślą, przyznaję się. To, co Bethesda pokazywała na zamkniętych pokazach dla dziennikarzy,





■ Bestiariusz będzie znacznie bardziej urozmaicony niż w Elder Scrolls 3. Morrowind.

zdemolowało mi wszelkie wyobrażenie o mocy next-genów. Kochani, to największy wizualny killer tych targów. Czuję się połknięty, wycyckany i wypluty na rozgrzany słońcem chodnik.

Scena pierwsza - więzienie. Salę przeszywa głośne "oooooo!" zebranych zumalistów. Nie mogę uwierzyć w to, co widzę. Mur w celi to nie jakaś śmieszna tekstura. Każde cegła wystaje w inny sposób, rzuca swój własny cień, odstępy między nimi są różne. Prowadzący prezentację główny producent Todd Howard porusza wiszący w celi łańcuch. Fizyka tego ruchu zabija - każde ogniwo jest jakby odrębnie przeliczanym fragmentem kodu. Bohater wyciąga miecz i sala znów cmoka w zachwycie. Blask świec tańczy na sfatygowanej klindze miecza nie tylko przy ruchu bronią, ale i wtedy, gdy postać się obraca wokół własnej osi. Szok, szok, absolutny szok. Po chwili Todd podnosi z ziemi jakiś fragment szkieletu i ciska nim o ścianę. Takich w pełni interaktywnych i obdarzonych fenomenalną fizyką "gadżetów" ma być w grze 9000 tysięcy. Już sobie odliczałem, że znajdę i przetestuję każdy z nich. Jeszcze smakuję detale wylewające się z ekranu, gdy Todd przybliża trochę tło fabularne Oblivion. Władca Tamriel i jego synowie zostają zamordowani, a zadaniem odhatere jest odnalezienie jedynego pozostałego przy życiu królewskiego potomka. Tylko to może zapobiec otwarciu wrót do tytułowego Zapomnienia, równoległego świata Tamriel.

Scena druga - las. Tym razem po sali roznosi się już nie "oooooo!", ale spazmatyczne "aaaaaa", co wyraźnie wprawie w Howerde w dobry nastrój. Znów nie sposób ogarnąć bogactwa szczegółów otaczających z ekranu. Poruszane podmuchami wiatru źdźbła trawy, kołysząca się korony smukłych drzew. By oddać w możliwie najbardziej realistyczny sposób magię zalesionych obszarów Tamriel (które mają stanowić mniej więcej połowę terenów przeznaczonych do eksploracji: miła odmiana po nagich krzakach i szarych wzgórzach w Morrowindzie) Bethesda nawiązała współpracę z wydziałem ekologii na uniwersytecie w Maryland. Efekt robi przeogromne wrażenie, wierzcie mi. Programiści zadbali, by zachwyt nad florą i fauną nie przekładał się na problemy z nawigacją w wielkim świecie - niezwykle użyteczny kompas nie tylko pozwala na orientację w terenie, ale i wskazuje ważne punkty.

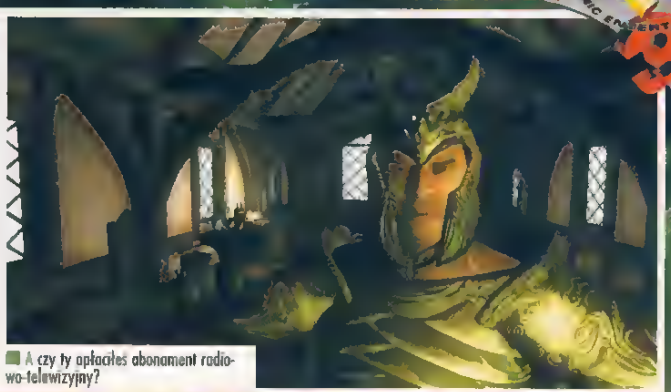


■ Screenshoty czy materiały wideo nie są w stanie oddać rzeczywistego wyglądu tej gry. Powiedzieć "cudo" to za mało.



Pita





A czy ty opłacałeś abonament radiowo-telewizyjny?

W okolicy Todd pokazuje nam fragment lasu, a po chwili na drodze pojawia się jeleń - spogląda na bohatera przekrzywiając lekko łeb, po czym pierzcha w gęstwinę. Rzecz jasna można go zdzielić w skroń i zjeść, ale Howard prezentuje nam system walki dopiero na godnym siebie rywalu. Ten element, choć był najsłabszą stroną Morrowinda, nie uległ zmianie. Słaby i mocny (dłuższe przytrzymanie przycisku) atak oraz blok to wszystko, co w temacie machania mieczykiem może zrobić nasz bohater. Pakowanie jego statystyk będzie się odbywało w znany już sposób. Czyli np. przy posługiwaniu się szablą będzie rósł atrybut tego właśnie oręża, przy skakaniu wzrośnie "jumping" itd. Menusy prezentują się znacznie ładniej, a przede wszystkim czytelniej niż w trzeciej części Elder Scrolls.

Scene trzecie - podziemia. Tu już nie było ani "o", ani "e", bo nie o wizualle chodziło (choć cudowne efekty świetlne zabijają), a o pokazanie intensywności akcji w Oblivion. Koniec ze schematem "wejście do jaskini, wybicie wszystkich w pień i zgarnięcie skarbu". Tu dungeony są najeżone pułapkami - zaraz na wejściu bohater musiał czmychać przed huśtającą się wzdłuż korytarza kratą z kolcami. Ale kto mieczem wojuje... Todd podniósł dynię i rzucił ją w pułapkę zamontowaną w podłodze, co skończyło się zgonem stojących obok goblinów. Niesamowita fizyka gry mogliśmy zachłysnąć się raz jeszcze, gdy w dłoni bohatera znalazł się łuk. Wystrzelona zeń strzała wbiła się w wiadro zawieszone na linie nad studnią. Lina zachwiała się gwałtownie, wiadro podskoczyło do góry. Jeszcze jedna strzała. Wiadro rozkołysało się ponownie, ale już w inny sposób. Mało tego, po ustaniu ruchu wisiało wyraźnie przechylone w kierunku strony, w którą były wbite strzały! Po ich wyjęciu wróciło do normalnej pozycji. Czy je już pisałem coś o niewiarygodnym odwzorowaniu detali?

Scene czwarta - miasto. Kilka przecznic i kolorowych domów. Todd pokazuje nam, jak funkcjonują mechanizmy gry. "Zdobywanie informacji i questów po raz pierwszy w historii nie będzie polegało tylko i wyłącznie na rozmowie z NPC-emi. Często wystarczy podsłuchać rozmowę mieszkańców, by poznać jakieś fakty" - mówi. A plotkowanie nie jest jedyną czynnością, którą wykonują NPC. Radiant AI, czyli "promieniująca sztuczna inteligencja", którą Bethesda zachwalała w pierwszych informacjach prasowych, funkcjonuje w niesamowity wręcz sposób. Każda z ponad 1000 istot zamieszkujących Tamriel ma swój własny "plan dnia", obejmujący kilka czynności (spanie, jedzenie, odwiedzanie znajomych, zrobienie zakupów itd.). Główny producent Bethesdy nie chciał być gołosłowny i pokazał, jak to funkcjonuje. Wszedł do jednego z domów i zagadał z jego mieszkańcą. Wybrał jedną z możliwych postaw (pochwała/podziw/żart/terroryzowanie/żądanie/przekupstwo) i po chwili kobieta zaprosiła go na górę. Tu mogliśmy zaobserwować, jak w rzeczywistości wygląda Radiant AI. Dziewoja najpierw poćwiczyła strzelanie z łuku. Jako że szło jej fatalnie (pozrzucała wszystko z szafki), łyknęła miksturę zwiększającą umiejętności strzeleckie, a wtedy już bez problemu trafiała w cel. Później zachciało jej się spać. Na błogą drzemkę nie pozwolił pies, wobec czego kobieta sparaliżowała go odpowiednim czarem. Po chwili czas jego działania minął i czworonóg znów zaczął ujadać - zdenerwowana właścicielka rzuciła weń fireballem!

W Oblivion usłyszymy 50 godzin mówionych dialogów. Niektóre gry można skończyć w pięciokrotnie krótszym czasie, a tutaj przez 50 h będziemy słuchać lektorów, m.in. Patricka Stewarta (łysol znany ze "Star Treka" i "X-Men"). Opcji dialogowych będzie mniej niż w Morrowindzie, ale akurat na tym gra nie straci - tam na 90% kwestii każdy NPC odpowiadał w ten sam sposób, a często można się było zaklikać na śmierć, żeby dowiedzieć się czegoś pożytecznego. No i teksty musieliśmy czytać. A tu nie tylko posłuchamy, ale i pooglądamy, bo mimika twarzy to kolejny niesamowity atut dzieła Bethesdy. Zwykle mówiło się o zintegrowaniu mowy z ruchem ust - tu ma miejsce zintegrowanie mowy z całą twarzą, bo ruch ust pociąga za sobą m.in. ściąganie policzków, nie mówiąc już o marszczeniu brwi i mnóstwie innych gestów niewerbalnych. Jeśli do czegoś mogę się w Oblivion przyczepić, to do wyglądu samych postaci. Prezentują się średnio i strasznie sztucznie się poruszają - dotyczy to również głównego bohatera po przełączeniu widoku w TPP. To wyraźne "odcięcie wizualne" postaci od otoczenia widać było choćby na przykładzie jeźdźca na koniu - przy zawracaniu zwierzę nie zamieniło kopytami (jak choćby w Shadow of The Colossus na kilkakrotnie przecież słabszej PS2), ale obróciło się o 360 stopni w miejscu. Raczej mało sympatyczne nawiązanie do nazwy konsoli Microsoftu.

Jestem zauroczony, zakochany, a szczękę zostawiłem w sali Bethesdy, gdzieś na końcu korytarza na górnym piętrze LA Convention Center. Tak jak kiedyś Elder Scrolls 3 przekonał mnie do zakupu Xboxa, tak teraz czwarta część kazała uwierzyć w moc drzemiącą w Xboxie 360. O ile jednak Morrowind porwał mnie rozbudowaniem, tak w przypadku Oblivion jest to tylko jeden z wielu atutów. Jeśli tak przeogromny kawał softu powstaje w ciągu trzech lat, to ja przyszłość nowej generacji konsol widzę w najjaśniejszych barwach. Mówiąc krótko: najśliczniejsza gra na targach, przeogromny potencjał, zlałem się w nogawki. [koso]

PIERWSZE WRAŻENIE



UNITED COMPUTERS SERVICE

NOWY ADRES !!!

UNITED COMPUTERS SERVICE
WYSZYŃSKIEGO 12 94-042 ŁÓDŹ

(0-42) 689 87 87
E-MAIL: UCS@UCS.W.PL

HURT - DETAL
WWW.UCS.W.PL
KUPNO - SPRZEDAŻ
RATY

SONY PlayStation,PS2
Microsoft XBOX
SEGA Dreamcast
Nintendo GAME BOY ADVANCE
Nintendo GAMECUBE

GRY - AKCESORIA - MODERNIZACJE - SERWIS

KOMPUTERY PC
ZESTAWY KONFIGUROWANE "NA ŻYCZENIE"
PODZESPOŁY, PERYFERIA, OPROGRAMOWANIE
USŁUGI
NAPRAWY I MODERNIZACJE, INSTALCJE SIECI

CENY PODLEGAJĄ NEGOCJACJI !

NAJLEPSZE CENY W POLSCE !!!

SONY PSOne + modchip	299
SONY PlayStation2 (v10)	699
SONY PlayStation2 (v10) + RIPPER3 (divx + mp3)	799
SONY MEMORY CARD 8MB	89
MS XBOX	690
MS XBOX + EVOX (chip + soft)	790
MS XBOX + EVOX (chip + soft) + HDD 80GB	990
GAMEBOY ADVANCE SP	439
Wymiana głowicy opt. czytnike DVD w Ps2	199

GRY VIDEO I ELEKTRONICZNE SYSTEMY ROZRYWKI TO NIE TYLKO NASZA PRACA. TO TAKŻE NASZA PASJA I HOBBY. WIEMY O NICH WSZYSTKO ! ZAPRASZAMY !

W pigule

■ Elektronicy pochwalili się też nowymi wydaniami swoich najpopularniejszych sportowych serii. Tu już przepaliły mi się spojówki zupełnie **FIFA 06** wygląda przecudownie, co objawia się zwłaszcza w



fenomenalnej mimice twarzy zawodników. Gniew, złość, marszczenie brwi, skupienie, wreszcie eksplozja radości po zdobytym golu - tu nie ma żadnej umowności, to są autentyczne emocje! Zapuszczony na standzie konkurs rzutów karnych między Anglią a Brazylią pozwolił nam zaobserwować, z jakim niebywałym platyzmem odwzorowano skiny twarzy. Gerrard cały czas chodzi lekko skwaszony, a Rooney wygląda, jakby chciał pociągnąć komuś w nerki z łopaty. Kucyk Ronaldinho ma lepszą fizykę niż jakakolwiek gra na PS2). Z wrażenia aż zapytałem, czy EA zamierza przygotować w ten sposób wszystkie drużyny, np. Polskę. Producent bez wahania odparł, że owszem, bo i tak kosztuje to mniej zachodu niż w przypadku aktualnej generacji konsol. Wreszcie dostałem pada do ręki i mogłem wykonać pierwszego karnego w FIFA 06 - piłka zatrzepotała w siatce, a ja poczułem się jak ktoś zupełnie wyjątkowy:). Końcowy produkt zapewne nie zaskoczy nas niczym nowym w temacie grywalności (choć przedstawiciele EA mówią, że tą kwestią nadal się zajmują i w wakacje ujawnią coś więcej), lecz wizualnie poskłada nas w kosteczkę. Równie fenomenalnie prezentuje się **NBA Live 06**. Zbliżenie kamery na zawodnika, który wykonuje rzut osobisty: widać krople perlące się na jego czole, po chwili jedna z nich "materializuje się" i spływa po twarzy, kończąc wędrówkę na szyi. Coś niesamowitego



Podobnie jak wyraźny ruch mięśni łydek w momencie, gdy koszykarz ugina kolana, by oddać rzut. **Madden NFL 06** to kolejny graficzny szoker i zwyczajnie muszę o nim napisać, choć futbol amerykański z reguły omijamy w PE szerokim łukiem. Krótkie zoomowanie po stadionie bombarduje ilością detali - wyglądem foteli w loży honorowej czy ułożeniem rur w pobliżu wyjść ewakuacyjnych, których przecież nie tylko nie obejrzymy w czasie meczu, ale nawet nie będziemy w stanie pooglądać ich podczas replayów. Trailer **Fight Night Round 3** cieszył przede wszystkim



soczystym sierpowym, po którym trafionemu bokserowi elegancko zafalowały policzki, a następnie z impetem zwalił się na ring. EA Sports chwaliło się też **Tiger Woods PGA Tour 06**, ale z naturalnych powodów (piłeczka golfowa jest animowana gorzej niż twarz skupionego Ronaldinho) podarowałem sobie przypatrywanie się temu tytułowi. [koso]



The Godfather

EA Redwood Shores | Październik |

EA prezentowało The Godfathera "na raty". W przedsionku stylizowanym na salonik z połowy lat 40. (fotele, regał z książkami) zademonstrowano level prezentujący "chodzoną" część gry. Akcja rozgrywała się na dachu, gdzie bohater rozprawiał się z grupką gangsterów. Całość mocno pachniała mi sztywniactwem i pewną topornością znaną z The Getaway od Sony - mało dynamiczna wymiana ognia, chowanie się za kominami i ostrzał zza nich itd. Strzelanie to jeden z trzech elementów Black Hand Control System, które EA Redwood Shores stworzyło na potrzeby growej adaptacji książki Mario Puzo i filmu Francisa Forda Coppoli. Drugi element to walka w bezpośrednim kontakcie. Po wybiciu z pistoletu przeciwników (fajna animacja "quick kilka" - podbiegnięcie i wpakowanie kuli z bliska, pod żebra) bohater podbiegł do jedynego pozostałego przy życiu zakapiora, chwycił go za poły garnituru (dwa triggery wciśnięte jednocześnie) i zaczął z nim radosny freestyle'owy balet (prawa gałka). Uderzał pięścią w twarz, dusił, szarpał i rzucał kolesiem na mur, gdy znalazł się w jego pobliżu. Wszystkie te zagrania służą wydobyciu z przeciwnika informacji, które pozwolą kontynuować misję. Przy czym ten system przesłuchań nie funkcjonuje tak, jak np. w Punisherze, gdzie wszystko opiera się na balansie wskaźników i umiejętnym wychylaniu gałek, tu liczy się raczej feeling. "Wiele osób zarzuca nam, że to gra o przemocy" - mówi Joel Wade z EA. "Ale w The Godfather to Gracz decyduje, jak daleko może się posunąć. Chcemy, by poczuł, że to co robi, robi dla rodziny Corleone". A może jeszcze np. zrzucić kolesia z dachu na ulicę, bo tym właśnie zagraniem bohater zakończył starcie z ostatnim gangsterem.

Podczas drugiej części prezentacji mogłem już sam chwycić za pada. Tu też poznałem trzeci element Black Hand Control System - interakcję z NPC-ami. "Każda czynność ma swoje konsekwencje. Każdy napad, zdemolowanie sklepu czy zabicie jakiejś osoby będzie się przekładało na to, co czeka Gracza w dalszej części gry" - mówi Wade. Obecna na E3 wersja gry nie pozwalała na jazdę samochodem, pozostało mi więc sprawdzenie, jak wygląda poruszanie się po Nowym Jorku pieszo. Podążywszy za oznaczonym na radarze kolorowym punktem dotarłem do sklepu mięsnego, by nakłonić sprzedawcę do zapłaty za "ochronę". Jako że rzucanie nim po ścianach nie chciało pomóc, za pomocą kija baseballowego rozbiłem stojącą na ladzie kasę, co ostatecznie skłoniło rzeźnika do kooperacji. Siedzący przy stanowisku obok Norweg za punkt honoru obrał sobie zabicie wszystkich przechodniów na ulicy, na co ekipa EA spoglądała z wyraźną konsternacją. Nie tylko dlatego, że woleli zademonstrować inne możliwości gry, ale i dlatego, że gościowi ze Skandynawii przychodziło to niemal bezkarnie - jego wyczynami nie interesował się przechodzący nieopodal policjanci. W finalnej wersji gry takie wyczyny rzecz jasna nie ujdą bezkarnie.



Gra nie zabija graficznie. Ba, nawet nie stara się zrobić krzywdy spojówkom. Poprawna i poza zasięgiem możliwości obecnych konsol (co jest oczywiste), ale przy innych pozycjach na X360 prezentowanych w wersjach grywalnych prezentuje się raczej przeciętnie. Zachwycają natomiast cut-scenki, świetnie wyreżyserowane i ukazujące kunszt developerów odpowiadających za mimikę twarzy - nie jest to może poziom FIFA 2006 na X360, ale grymasy robią wrażenie. Nie wspominam nawet o dubbingu, bo ten zwyczajnie wgniata w fotel. Scena, w której don Corleone oznajmia bohaterowi, że jego usługi są cenione przez Rodzinę, totalnie rozbraja - Marlon Brando, choć nagrywał kwestie 30 lat po powstaniu filmu i niespełna rok przed śmiercią, mówił identycznym, genialnie niedbałym głosem znanym z "Ojca Chrzestnego". Fabuła będzie podążała tropem filmu, ale jak już zapewne wiecie, ukaże przedstawione w nim wydarzenia z perspektywy awansującego w mafijnej hierarchii żółtodzioba, który na końcu zostanie donem. Spytałem Joela, jak rozwiążą to w grze, skoro w rzeczywistości donem został najmłodszy z rodu Corleone, Michael. "Zamierzamy to powiązać z późniejszymi wydarzeniami" - odparł. "Michael objął panowanie w Las Vegas, więc główny bohater naszej gry zostanie donem w Nowym Jorku po tym, jak pokona 5 pozostałych rodzin". Brzmi logicznie. The Godfather ukaże się nie tylko na Xboxa 360, ale i Xboxa oraz PlayStation 2. Różnice w oprawie wizualnej są oczywiste, cała reszta pozostanie najprawdopodobniej bez zmian. Macie jeszcze kilka miesięcy, by wrzucić na ruszt książkę Puzo i filmową trylogię Coppoli. Warto się przygotować, bo propozycja EA wydaje się być nie do odrzucenia... □ [koso]



■ Stylowy salonik i monstrualne TV sprzed kilkudziesięciu lat. EA się postarało



Screeny pochodzą z wersji na Xboxa.



Perfect Dark: Zero

PIERWSZE WRAŻENIE

Nowy Xbox nie tylko zyska niesamowite Halo 3, ale również prequel do genialnego Perfect Dark od wymiataczy z Rare! Kolekcja shooterów FPP o takim klimacie, że ja tylko z sykiem wypuszczam powietrze. Perfect Dark Zero, bo o tym tytule mowa, pokaże Ci, jak zwinna Joanna Dark (teraz odmłodzona, z pięknie falującymi, rudymi włosami i w seksownym uniformie) została śmiercionośną agentką. Sprawdzisz, w jakich okolicznościach w jej ręce trafiły kolejne, coraz bardziej wymyślne bronie (będzie np. spluwa z wizjerem x-ray), poznasz jej relacje z ojcem oraz pierwsze zetknięcie z korporacją szpiegów. We wszystko ma wprowadzać szaleńcza misja stanowiąca rutynową pogoń pani Dark za jakimś oprychem... Scenerie jak z dziesięciokrotnie podbitego Project: Snowblind - wysokie, ślicznie oteksturowane wieżowce, lśniące powierzchnie, wkomponowane w to drobne drzewka i ciepła aura porannego słońca. Postacie ruszają się niesamowicie miękko, widać animację ubrań, na ziemi tańczą rzucane cienie i wzbijają się tumany kurzu. Wszelkie odmiany mappingu pokrywają powierzchnie, widać refleksy czy pojedyncze, animowane liście! Zaprezentowano też jeden z gadżetów - jetpack. Kamera wchodząca w tryb TPP, niesamowita widoczność (rozpiętość leveli poraża), przyjemnie zbalansowana fizyka ruchów. Jeśli dorzucisz do tego możliwość ostrzału z zamontowanej tu broni, strącania wrogów z dachów, poczujesz klimacik. A gdzieś tam czai się także motocykl oraz poduszkowce! Do tego Rare zaprezentowało szeroką multiplayerową paletę, wprowadzając na razie trzy mapy (baza przypominająca miks nowoczesnych, militarnych instalacji i arabskich budynków urywa cohones - szczególnie, gdy przemknie przez nią postać w niewidzialnym kamuflażu, zostawiając za sobą zburzone obłoki pyłu! Fenomenalne!). Wojna tutaj rozegra się z... uwaga... przeszło 50 Graczami! Kiedy prezentujący tytuł kolezka przejechał po takim tłumku wizjerem rentgenowskim, ukazując bandę szkieletów, jedno stało się pewne... To będzie MIAŻDŻĄCY tytuł. Nie ma innej opcji. ☐ [myq]



Monolith (Sega)

Condemned: Criminal Origins

PIERWSZE WRAŻENIE

Condemned był jedną z niewielu gier na X360, w które można było zagrać w głównej sali targów, bez konieczności zaszywania się w salce konferencyjnej wydawcy. I dobrze, bo Monolith nie ma się czego wstydzić – już na tym etapie gra prezentuje się doskonale. To niby FPP, ale kładzie nacisk na walkę wręcz. Za broń posłużyć może dowolny z elementów otoczenia - drzwiczki szafki, fragment futryny czy najbardziej do tego adekwatny nóż kuchenny. Co cieszy, to fakt, iż przeciwnicy również rozglądają się wokół za orężem. Jeden z kolegów, gdy już solidnie go obiłem, odwrócił się, odbiegł kilka kroków i wyrwał ze ściany fragment rury kanalizacyjnej, by zaraz powyginać go na mojej głowie. Sweet! Spluwy owszem, są (w demie miałem do dyspozycji pistolet i shotgun), ale odgrywają raczej drugorzędną rolę. Wiąże się z nimi natomiast rewelacyjny patent. Otóż na ekranie nie ma pokazanej liczby amunicji - dopiero po naciśnięciu A bohater sprawdza (podnosząc spluwę "do oczu"), ile pocisków jeszcze siedzi w komorze. Ciekawe rozwiązanie, zwłaszcza że oddaje charakter tej produkcji. Bohater nie jest bowiem jakimś beznamiętnym wyżynaczem hord potworów, lecz agentem FBI poszukującym seryjnych morderców. I Gracze z detektywistyczną żyłką również się tu odnajdą, bo gra posiada elementy przygodowe. By znaleźć odciski palców lub inne poszlaki, należy użyć podręcznej lampy ultrafioletowej.

Condemned jest mroczny jak cholera. W udostępnionej na E3 lokacji praktycznie nie było oświetlenia, ale paradoksalnie to pozwoliło mi zachwycić się light sourcingiem. Nasz agent dysponuje też latarką, i to ona okazuje się błogosławieństwem podczas wędrówki. Na szczęście można jej używać w tym samym czasie co broni, więc o powtórzeniu nonsensownego rozwiązania z Doom 3 nie ma mowy. Condemned świetnie miksuje klaustrofobiczne wnętrza z D3, system walki wręcz przypominający Chronicles of Riddick i atmosferę z najlepszych konsolowych horrorów. Czekam z niecierpliwością na premierę ☐ [koso]

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

NISKA CENA
GWARANT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI 2004

PlayStation od 199 PLN gry od 29,-

PlayStation 2 od 499 PLN gry od 29,-

XBOX od 449 PLN gry od 29,-

Dreamcast od 249 PLN gry od 29,-

GAME BOY od 199 PLN

GAME CUBE od 299 PLN gry od 29,-

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE
• AKCESORIA W NAJWIĘKSZYM WYBORZE
• GRY SPRZEDAŻ SKUP WYMIANA GRATIS
• SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEJ NAPRAWY KONSOLI GWARANCYJNEJ I POGWARANCYJNEJ
• NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMOWIENIA
• RATY 0%
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

WYPRZEDAŻ

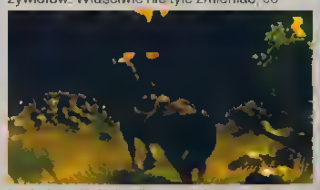
ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY POD NR TEL. (22) 436 19 66

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (22) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl zapraszamy Pn - Pt 11[00]-19[00], TERAZ TEŻ W SOBOTĘ 10[00]-15[00] BEZ SMS-ÓW
SKLEP INTERNETOWY www.robson.pl OTWARTY 24h

W pigule

XBOX 360

■ Od dłuższego czasu czekamy na pokaz umiejętności ludzi z Rare i wreszcie mamy go w zasięgu ręki - **Kameo: Elements of Power** wygląda ślicznie kolorowo, baśniowo po prostu. Kameo to imię głównej bohaterki, która potrafi zmieniać się w różnorakie stworzenia, z których każde bazuje na jednym z czterech żywiołów. Właściwie nie tyle zmieniać, co



"wskakiwać" do środka - pod skórą monstrum widać przez cały czas naszą dziewczę. Główną atrakcją będą monumentalne, wręcz epickie starcia - już kilkanaście postaci na ekranie bez jakiegokolwiek zająknięcia animacji robi wrażenie, a goście z Rare zakładają się, że gdy dostaną ostateczne wersje dev-kitów od Microsoftu wpakują ich jeszcze więcej! Po zobaczeniu Kameo na żywo przestałem żałować, że projekt przeniesiono z Xboxa na Xboxa 360 - dopiero na tej maszynie gra odda wszystko to, co chcieli w niej umieścić programiści.

Pierwszym tytułem na konsolę Microsoftu, który rozpalił wyobraźnię Graczy (jeszcze przed E3) był **Ghost Recon 3**. To właśnie ta gra najpełniej oddaje istotę słowa "fotorealizm".



Nawet nie chodzi o wygląd postaci czy upstrzone niewiarygodną ilością detali środowisko, ale klimat towarzyszący działaniom - fenomenalnie wyglądające eksplozje, niesiony wiatrem przez drogę piach czy kamera charakterystycznie dygocząca przy każdym kroku żołnierza. Piorunujące wrażenie.



Capcom powraca do tematu zombiaków, ale traktuje go w sposób iście hurtowy. **Dead Rising** (tytuł roboczy) przedstawia historię dziennikarza zamkniętego w supermarkecie, do którego po chwili zaczynają napływać nieumarli... dziesiątki nieumarłych! Setki nieumarłych! Fotoreporter chwyta więc za kij baseballowy, rurę kanalizacyjną lub spluwę i zaczyna radosny balet z przeważającymi siłami wroga. Można toczyć walkę również w bliskim kontakcie, a nawet użyć zombiaka jako oręża - chwyconym za szmaty delikwentem można wywijać dookoła, odsuwając w ten sposób zacieśniający się krąg mięsa armatniego. A co powiecie za radosny rajd po supermarkecie kosiarką do trawy, wyrzynającą wszystkich stojących na drodze przeciwników? Co ciekawe, poza wielką istotne będzie też pstrykanie fotek. Nadających się do uwiecznienia na kliszy widoków znajdziemy w Dead Rising mnóstwo - imponująco przedstawia się choćby ostatnia scena trailera, gdy bohater, wydostawszy się już z marketu, stoi na dachu auta, a przed nim rozpościera się nieprzebrany ocean nadgniłych korpusów. Będzie ostro, widowiskowo i ślicznie. [koso]





PIERWSZE WRAŻENIE

Full Auto

Pseudo Interactive | Jesień

Full Auto skutecznie każdemu zapomnieć, że nie przepadam za wyścigami. To stara, dobra szkoła (nic dziwnego, wydawcą jest Sega) łącząca tradycyjne ścigania z zabawą rakietami i karabinami maszynowymi zainstalowanymi na gabiocie. Obie dostępne w demie trasy przejechałem po kilka razy - speed depcze twarz. Gra jest niezwykle szybka, a przy tym trzeba się skupiać nie tylko na prowadzeniu auta, ale i na wymianie ognia. Gadżety bitewne uaktywniają się dopiero kilka sekund po starcie, więc trzeba wybrać, czy od razu wystrzelać się na prowadzenie, czy zacząć z tyłu i wpakować liderowi rakietę w d*pę. Ale niszczyć można nie tylko auta oponentów. Dość przypadkowo zniszczyłem zawieszone wysoko ruchome schody, które runęły w dół przygniatając uciekającego rywala; innym razem rakieta wystrzelona w stację benzynową zdmuchnęła dwójkę przeciwników na pobliski budynek.

Zapomnijcie o grach, w których twórcy ustawiali na trasie 3-4 dające się zniszczyć elementy. Tu zdemolować można niemal wszystko, a towarzyszące temu efekty i wskakujący na twarz wymiz niezdrowej ekscytacji mówią same za siebie. Określenie gry mianem "Burnouta ze spluwami" jest więc jak najbardziej na miejscu. Gdy natomiast to nam ktoś wyrządzi krzywdę, z pomocą przychodzi "wyścigowe Sands of Time" - można przewinąć akcję o kilka sekund do tyłu i rozwiązać sytuację na trasie w sposób, dzięki któremu unikniemy kolizji. Full Auto wygląda ślicznie (60 klatek animacji na sekundę, o jakichkolwiek zwolnieniach nie ma mowy) i po prostu nie mogę się doczekać, gdy zabiorę się za pełną wersję. Biorąc pod uwagę fakt, iż na E3 pokazywano alphę, mój pęcherz zostaje wystawiony na ciężką próbę. [koso]

The Outfit

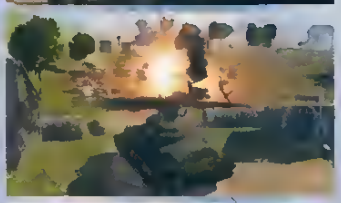
Strategia (TBS) | Jesień/Zima

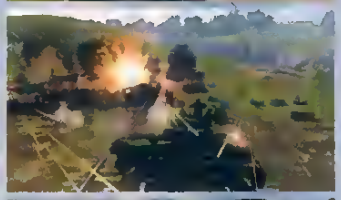
Według słów producenta The Outfit jest grową wizją "Szeregowca Ryana", gdyby za jego produkcję zabrał się Jerry Bruckheimer. Całość nieco przypomina klimatem Mercenaries - tyle że tu mamy do czynienia z squadem-based action shooterem, na dodatek obejmujemy kontrolę nie nad jednym, ale nad dwoma oddziałami. No i akcja jest osadzona w realiach II Wojny Światowej, choć łuzacki klimat zdaje się do niej nie pasować. Do wyboru mamy trzech napakowanych herosów, z których każdy jest specjalistą w innej dziedzinie - jeden w walce wręcz, drugi w ciężkiej broni, trzeci w zakładaniu pułapek. Błyskawiczne przełączanie się pomiędzy dwoma kolażkami (każdy ma czterech podkomendnych) jest rozwiązane na tyle udanie, że nie utrudnia orientacji na placu boju.

Zapomnij jednak o sztywnym wydawaniu komend czy anemicznym przesuwaniu wojaków na pozycje. The Outfit to niewiarygodna dynamika i niesamowite tempo akcji. Przeciwników jest cała mnóstwo (niekiedy 40-60 naraz na ekranie), a każdy jest animowany lepiej niż jakakolwiek wirtualna postać na platformach obecnej generacji. Za zdobywane na zabitych przeciwnikach Action Points możemy nabywać uzbrojenie lub przywoływać wsparcie (jak we wspomnianym Mercenaries). Wzięcie "ne wynos" działa lub wielkiego czołgu nie stanowi problemu - usłużne transportery powietrzne dostarczają sprzęt w mgnieniu oka, i już nasz bohater o aparycji szafy trzydrzwiowej może czynić zeń użytek. Już taki transport wygląda jak małe dzieło sztuki - zaopatrzenie powoli opada na spadochronie, przy lądowaniu czasza efektownie składa się (jakby uwzględniając opory powietrza), a sam ładunek świetnie reaguje na podłoże, np. w przypadku pojazdu widać, jak drastycznie ugina się zawieszenie. Sliczne. Jedna z końcowych scen pokazywała naszego heroicznego zakapiora w starciu z jakąś setką przeciwników. Zamówione działo okazało się błogosławieństwem, a my mieliśmy zobaczyć, jak prezentuje się fizyka w The Outfit. Havok w wersji 3.0 spisuje się wyśmienicie, a możliwości destrukcji środowiska nie sposób porównać z niczym innym. Chyba ze z Black, ale tam jest to raczej zniszczalność "kamaralna", tu zaś obrócić w pył można ogromne połacie terenu. Ale z grają rzecz jasna - można rozwalić cały mur albo wyrąbać z niego tylko fragment, tudzież zrobić w nim dziury jak w serze szwajcarskim. Zabiła mnie scena, kiedy bohater wysadza most, po którym jedzie pociąg... Od strony technicznej The Outfit to najwyższa klasa.

Tryb online pozwoli ośmiu Graczom na szusowanie w kooperacji, deathmatchu i trybach drużynowych. Prawdopodobnie będzie też można pobawić się w co-op na jednej konsoli, a drugi Gracz będzie mógł dołączyć do zabawy w każdej chwili. Relic mieli do tej pory wyłącznie doświadczenia z programowaniem na PC i zapewne właśnie one procentują przy developingu na X360. Gra już teraz wygląda doskonale (najlepszy bump-mapping, jaki widziałem w życiu).









zachwyca podanym z przymrużeniem oka tematem i beztroskim demolowaniem wszystkiego, co się rusza, a i tego co się nie rusza również. Gorąco temu tytułowi kibicuję. ☐ [koso]



PIERWSZE WRAŻENIE

Dead or Alive 4

Team Ninja (Tecmo) | Jesień 2005







Stało się! Team Ninja wreszcie odsłania karty oficjalnie zapowiadając czwartą część swego flagowego mordobicia. Gra została ogłoszone tytułem startowym dla Xboxa 360, automatycznie stając się jednym z najgorętszych launch titles nowego systemu! Z pewnością skłoni to wielu fanów serii (i nie tylko) do zakupu nowej maszynki MS, gdyż logo Team Ninja to gwarancja zarówno fenomenalnej oprawy, jak i mistrzowskiej grywalności. Na E3 zaprezentowano trailer, z którego ujęcia możecie podziwiać na screenach - jeśli nie widzicie wielkiego skoku względem DoA U, to macie rację! Gra jest dopiero gotowe w 15% i - jak zapewnia developer - koderzy dopiero co zaczęli eksplorować możliwości nowego sprzętu. Już teraz jednak możemy zaobserwować nowe, ruchome elementy w tłach – małpy na świątynnych schodach oraz kury na tergu (wiejące z wrzeskiem przed postaciami Graczy), a także samochody w scenerii miejskiej, które taranują zawodników! W chwili kiedy to czytacie, ekipa Itagakiego opracowuje animacje nowych ciosów oraz rozbudowuje system rozgrywki. A jest nad czym pracować, bo dostaniemy trzy zupełnie nowe postaci. Najpierw Japonka Kokoro reprezentująca identyczny styl, co Akira z VF. Jej zwiewna szata prezentuje się w ruchu bardzo efektownie, podobnie jak eksplozywne uderzenia rękami, łokciami oraz barkiem. Następnie Elliot - ulizany blondas, walczący podobnie do weterana Gen-Fu. Co prawda na screenie dzierży szablę, lecz jest to raczej zwykła ozdoba. Trzecia postać to tajemnicza zamaskowana kobietka łącząca techniki zapaśnicze oraz Capoeirę. Na temat owej zawodniczki wiadomo bardzo niewiele, lecz prawie na pewno jest to Lisa z DoA XBV. Jeśli zaś chodzi o system, to według wypowiedzi pana Itagakiego gra zaoferuje hardcore'owcom nowy poziom głębi jednocześnie "na powierzchni" pozostając przyjazne dla amatorów "Szefu" potwierdził też pozostawienie osobnego reversala na mid-kick z DoA U (free+przód), dodatkowo zdradzając, że przechwyty będą teraz bardziej agresywne, oferując więcej wybitek, stunów, wall hitów itp. Co do samych ścian oraz innych elementów systemu, to póki co pozostają nam plotki i spekulacje (na trailerze widać jednak rzut za schodów - tak więc pozostałe "zdobycze" DoA U najpewniej też pozostaną na miejscu). Osobiście mam nadzieję, że „czwórka" otrzyma system ścian z trzeciej części (czyli gwarantowane juggle po dobiciu do murka) oraz – wreszcie - wyrwania z rzutów specjalnych bądź reversali. Skuteczniejszy sidestep także z pewnością wniósłby wiele do rozgrywki, jednak na razie mogę zapewnić Was tylko o jednym: o każdej istotnej informacji opuszczającej mury Tecmo z pewnością przeczytacie w nadchodzących numerach PE. Bo wszystko wskazuje na to, że Team Ninja po raz kolejny stanie na wysokości zadania, dostarczając nam najpiękniejszego, najbardziej grywalnego oraz najlepiej wyważonego fightera. A że nie każdy ogarnia jego potencjał - to już zupełnie inna sprawa... ☐ [mutti]

PIERWSZE WRAŻENIE

SKUP • SPRZEDAŻ • SERWIS

DO KAŻDEGO KLIENTA PODCHODZIMY INDYWIDUALNIE !

ZADZWOŃ I ZAPYTAJ - NORBY UDZIELI WSZELKICH WYCZERPUJĄCYCH ODPOWIEDZI NA TEMAT KONSOL, DORADZI W ZAKUPIE I WYBORZE KONSOLI, OBJAŚNI DZIAŁANIE SPRZĘTU

KAŻDY PROBLEM I ZAKUP POSTARAMY SIĘ ZREALIZOWAĆ W EKSPRESOWYM TEMPIE!

norbit
konsole · gry · akcesoria
http://www.norbit.pl

czynne: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK 11:00 - 18:00 / SOBOTA 11:00 - 16:00

(0-71) 38-40-477
(0-602) 22-52-53
norby@wr.onet.pl

P.H.U. NOR-BIT
ul. 11 Listopada 14/1
56-300 Milicz



ROZDAJĘ ! DEMA GIER

DLA STAŁYCH KLIENTÓW PSX EXTREME

WYSYŁKA GRATIS!!! (przy zakupie powyżej 100 zł)

Importowany Value Pack w szokująco niskiej cenie

RZETELNY SERWIS

MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN ! ! !

SKLEP PROWADZI NORBY (REDAKTOR I TESTER SPRZĘTU OD 1997 ROKU) PSX EXTREME

KONSOLE NOWE I UŻYWANE

EKSPRESOWA WYSYŁKA I NISKIE CENY

GWARANTOWANE!!!

Hyde Park

Pogram jeszcze 15 minut, bo...

W USA najwięcej ludzi dzwoni na różnego rodzaju hot-line z pomocą dla Graczy podczas godzin pracy lub szkoły! Ludzie są do tego stopnia zaabsorbowani zabawą, że nie ma mowy o dobrowolnej rezygnacji. Przychodzi jednak czas, gdy do akcji wkracza ktoś z naszych bliskich i zdecydowanym ruchem sięga do wyłącznika konsoli w ważnym momencie gry. Co zrobić, żeby mieć jeszcze 15 minut na dokończenie levelu? Poniżej znajdziesz 10 najfajniejszych strategii na zyskanie jeszcze jednego meczu w PES lub kilkunastu minut więcej na kolejny level w Halo. Czy to dobre metody? O tym przekonaj się sam przy najbliższej okazji! PS. Kochani Forumowicze, dzięki za support pomysłów!

1) BLUZGOWNIA & KŁÓTNIA

„Gdy Starsza chce zagrać w jakiś syf, to mówię:
- Przecież ja gram, później się pograsz, ja nie mogę teraz skończyć.
I potem długi wykład na temat, że moje gry są grubo ciekawsze niż pasjans." [Majkalek]

Inni forumowicze podesłali również inne przykłady rozwiązania tego problemu w kategorii Bluzgownica:
- Zara, k***a, nie widzisz, że nie mogę przerwać.
- Jeszcze chwilę, bo jak nie to wp****ol.

Efekt bluzgowni będzie taki, że wywołasz poważną awanturę, nasłuchasz się niemiłych rzeczy, a konsola i tak zostanie wyłączona. Nic przez to nie zyskasz, a możesz pomieść o wiele poważniejsze konsekwencje, np. szlaban na konsolę przez miesiąc. To najgorsza strategia, naprawdę. Dyskusja dużo Ci nie da - ktoś, kto chce żebyś wyłączył konsolę w tej chwili, nie będzie czekał na Twoje wyjaśnienia. On/ona chce widzieć efekt - Twoją reakcję. Jeśli naprawdę chcesz wytłumaczyć swoje stanowisko, zrób co masz zrobić, a dopiero potem na spokojnie podyskutuj. Tylko nie wywołuj zadymy.

2) MASOCHIZM

„Czasami takie raptowne wyłączenie bez save'a skutkuje. Potem nie można się oderwać, tylko myśli się o danym tytule." [LegionPolski]

Zaakceptowanie rzeczywistości w postaci wyłączonej konsoli jest wyjściem rozsądnym - ale nie jest to wyjście dobre. Przeciez ciągle nie sklepałeś bossa! Ciągle jesteś ciekawy, co jest dalej! Gdy będziesz drugi raz przechodził ten nieistniejący kawałek gry, będziesz niby wiedział co i jak, ale w tej konkretnej chwili zeżre Cię ciekawość. Nie możesz się skupić na innych sprawach, tylko ciągle myślisz o sklepaniu tego bossa! Pragnienie przejścia dalej będzie w Tobie tkwić podczas nauki, sprzątania, zakupów czy w czasie niedzielnej mszy. To będzie Cię zżerać od środka, powoli i nieubłaganie. Czy masz tyle siły, by się tak dręczyć? Szczerze mówiąc - nie warto. Są lepsze sposoby.

3) PRZEKUPSTWO

- Tylko pozwól mi sklepać bossa, a posprzątam dokładnie swój pokój.

Przekupstwo jest skuteczne, jeśli tylko zaoferujesz w zamian coś cennego. Problem w tym, że przekupywanie np. sprzątaniem domu przyzwyczaja. Czy chcesz za każdym włączeniem konsoli automatycznie zgadzać się na gruntowne sprzątanie? Codziennie? Kilka razy w ciągu dnia? NIE PRZYZWYCZAJAJ rodziców do takich ofert, a jeśli już, to zacznij od małych propozycji (wyczyszczenie zlewu, kibelka...), bo inaczej skończysz jako pomoc domowa i żeby "zagrać levela", będziesz musiał pomalować mieszkanie. Czytaj kolejne strategie.

4) ODWRÓCENIE UWAGI

„W wyjątkowych sytuacjach Mama grozi mi wyłączeniem korków! Ponieważ taka sytuacja miała już miejsce, nie ma żartów i muszę sprzedać jakiś dobry kąsek albo zająć ją czymś innym. Mówię:
- A wiesz, że brat był na wagarach?" [blanco]

To jest dobre - jeśli brat będzie się tłumaczył, minie więcej niż pół godziny – wiesz, jak należy spożytkować ten czas:). Z drugiej strony ryzyko jest spore, bo po pierwsze, brat może nie stawiać oporu i tłumaczenie potrwa zaledwie 5 minut (czyli szkoda zachodu), a po drugie, od tej pory brat będzie starał Ci się odpłacić i może Cię podkablować przy najbliższej możliwej okazji.

5) OGÓLNIK

„- Zaraz! Nie widzisz, że grem w ważną grę!?" [LIPA]
„- Momencik, naprawdę długo się z tym męczyłem, za długo, żeby teraz przerwać." [ghost_spike]

Ogólne argumenty działają - Lipa mówi, że jego taktyka ma skuteczność 90%. Tyle że są to działania nastawione na odniesienie korzyści jednorazowych, tu i teraz. Używając ogólników, możesz osiągnąć cel (dodatkowe pół godziny przy konsoli), ale za każdym następnym razem będziesz musiał znów się tłumaczyć. Pamiętaj - argument

→

Ściera

ściera@pssextreme.pl

dziedzina: ogólna (gry "szybkie")

aktualnie: Midnight Club 3, Forza, 7 Sins



Pewnego dnia budzę się i... w uszach dźwięczą mi dwie melodyjki z Lemmingów. Nie wiem skąd, nie wiem dlaczego, nie wiem gdzie je ściągnąć, bo wszystkie linki, jakie znalazłem, są już "wymarłe". Chlip chlip. A tu nagle urządzenie lesu - jeden z Czytelników (Bollek z Wilicy) podsyła mi namiary na niedzielowe radio internetowe (http://www.screamer-radio.com/)! Co prawda Lemmingów nie słyszałem, ale kilka innych melodyjek "zrelaksowało" mi dobrze. Tyle że żona wychodzi z pokoju, jak odpalam radyjko, haha. Nie zna się kobieta (ale się uczy). (...) Wiejski głupek (nie, nie Kosa:) ubrudził się, bo ostatnia nie wiedzieć jego ramka z Hyde Parkiem (a przecież było spóźnione tylko 5 dni), wobec czego postanowił bojkotować tę rubrykę. On zawsze był oszołomem. (...) Koso drogi, nie przywiozłeś mi żadnego suwenira z USA. (...) Żonk miesiącem zapsuto mam się PSP:) Pewnego dnia, po tym, jak oddał ją HIV, konsola pomrugała tylko diodą x... knocnął. Nie to trzeba ją rozkręcić i naprawić - jak zwykle padło na Lokiego. Raport za miesiąc. "Pozdrowienia" dla Sony (ja już się bawę tych nowych PAL-owych PSP!ków montowanych na polach ryżowych) ☐

Najlepsza konsola i gra minionego E3: Xbox 360 i ESIV: Oblivion

Koso

koso@pssextreme.pl

dziedzina: next-gen w kieszeni

aktualnie: MG Acid, Wipeout Pure, Lumines i inne



Wakacje dopiero przed nami, ale ja już najwspanialszy tegoroczny wyjazd mam za sobą - słoneczna Kalifornia przywitała mnie upałem i cyckami na wierzchu, a w międzyczasie spełniłem jedno ze swoich największych marzeń, będąc na E3 nieoczym świadkiem narodzin nowej generacji konsol. Wspomnienie zza oceanu mam jak najbardziej pozytywne, a wrażeniami zdążyłem już zarzucić wszystkich wokół - mam nadzieję, że chociaż Wy mnie się bawiliście czytając poprzedzające ten HP kilkudziesięt stron.:) W Los Angeles zaopatrzyłem się też w PSP i kupiłem najgorszego Wipeout Pure na świecie (80 dolców + podatek). Ale ja po prostu musiałem w to już zagrać "tu i teraz", a cena pozostawała sprawą drugorzędną. Teraz szukanie E3 Games czy innej sieci nie wchodziło w tym momencie w rachubę:) Poza tym fykałem m.in. hype'owanego co rusz przez Butcha Lumines, i muszę przyznać, że wkręciłem się w tę zabawę i maksymalna prostota, ale rujnuje potworami! A jako że w temacie konsol stacjonarnych posucha, handheld okazał się zbawieniem - nie jedzcie na wakacje, zbawiacie na PSP! PS. Mychio, ubóstwiam Cię jak cholera, jakbyś chciała wiedzieć! ☐

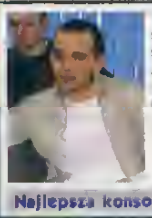
Najlepsza konsola i gra minionego E3: PS2 i ESIV: Oblivion

Aju

aju@pssextreme.pl

dziedzina: skup-sprzedaż-wymiana

aktualnie: Cold Winter, MGS3



Byłem ostatnio w kościele, do którego ostatnio często uczęszczam z racji nadchodzących zmian, i jak zwykle musiało mi się coś przytrafić. Siedziałem z narzeczoną na balkoniku, a w środku mszy trzeba było podejść przed ołtarz - i kiedy schodziłem po schodach, odłupał się cały kamienny stopień! Nagle huk na cały kościół, ja lecący w dół z okrzykiem „o Jeeeeezuuuu" i przerażony wzrok ponad setki ludzi, czy aby nie nastąpiło jakieś objawienie. Masakra jednym słowem. Niedzielnej zachowało się moje Pani, bo zamiast się wkurzyć, zaczęła się panicznie śmiać, co rozładowało sytuację. A już widmo kolejnej wizyta - jeszcze się okaże, że jestem jakimś wybrańcem czy coś, hehe (...) A tak poza tym ostatnio dość często siedzę w sklepie i polewam z wiadomości na GG, które przysyłają ludzie. Bo co można zrobić czytając tekst w stylu „czy Mazzi nauczył się pokmaonów? Mówi: ja jest pokemonem leśnym", albo ze ktoś był w klinie i jakiś pan się na niego krzywo patrzył... Bez urazy, ale dzięki takim tekstom każdy dzień się rozjaśnia. Ach, i pozdrowienia dla ekipy z Zet, podobno outestrada tam ma dychodzić czy coś... ☐

Najlepsza konsola i gra minionego E3: Playstation 3 i Killzone

Kilu

kilu@pssextreme.pl

dziedzina: grzebanie w sprzętach

aktualnie: hiciory na N64



Kolejny mocno urozmaicony miesiąc. Po typowo amerykańskiej prezentacji X360 przyszła kolej na Sony. Firma znów pokazała „mondre" wykresy, następnie myliła oczy technicznym bełkotem opowiedziała, jakiej to niesamowitej, miażdżącej konkurencję możliwości oferuje ich Cell (zaraz, jeden Cell? Przecież pierwotnie PS3 miała mieć więcej rdzeni), a na koniec pokazała... co? Tak mi dredzy, Killzone to rewelacja, co nie zmienia faktu, że tak mogę wyglądać gry na kolejną generację. Ale nie pierwsza gry! Jestem uprzedzony? Może trochę - kolejny raz nie dam się nabrać (pewnie i tak kupię i PS3, choć zapewne będzie droższe, niż nowy X). MS? Zdaniem analityków wrocak konsoli Billa (co ciekawe, we wszystkich next-genach będzie to dzieło IBM – czyżby koniec hegemonii imela?) wcale nie będzie słabszy, niż mówią „chlebaka" Sony, szykuje się więc wyrównana walka. Oby! Ja i tak kibicuję Revolution... i już zaczynam składać na nowy TV (bez HDTV nowe konsolki nie pokażą wiele). By nie być monotematycznym wspomnę o chorzowskim Mystic Festivalu – 40 tys. osób, 35 stopni Celsjusza, wiara mdleje z pragnienia, bo ktoś genialny postanowił sprzedawać wodę w cenie 10, a później 15 zł (widać za dobrze „schodziła") za 1,5 l. Pogratulować! ☐

Najlepsza konsola i gra minionego E3: żadna, bo jeszcze nie istnieją (stawiam na Revo)

Nemo

nemo@pssextreme.pl

dziedzina: rpgi, wyścigi

aktualnie: Iss Pro Evo 2, FF5, FF8



Gdzieś jest, lecz nie wiadomo gdzie. Świat, w którym super konsole czekają mnie. Po E3 wydawałoby się, że ten świat jest na wyciągnięcie ręki, już może w przyszłym roku... Ale przyszłość wcale nie jest taka różowa. I to nie dlatego, że konsole są kiepskie. Firmy próbują na siłę złapać zyski i dogadzają sobie - a powinny dogadzać Graczom. Ostatnie informacje mówią, że sprzedaż PSP nie jest tak rewelacyjna, jak spodziewały się Sony (czyżby syndrom PSX?). A czego się spodziewali po martwych pikselach i problemach z wymianą? Poza tym trudno, żebym po obejrzeniu filmiku z odświeżonego FF7 nie zaczął zbierać kasy na PS3 i olał zamiar kupna PSP. Bo jak znamy z Mazzim zgodnie stwierdzili, w tej sytuacji nie ma bata - musi wyjść legenda w nowej szacie (może nawet jako launch!). Do tego czasu będę grał w jare starocie na PSX-a (ostatnie skończyłem FF6) i czytał mądre książki. A propos książek, kombo „Sztuczna Inteligencja" by Funge plus „Prawa perswazji i przekonywania" by Mortensen daje niesamowitą radę - nie tylko na uczelni, nie tylko na ulicy, ale i w redakcji ☐

Najlepsza konsola i gra minionego E3: Playstation 3 i Final Fantasy XII

Playman

playman@pssextreme.pl

dziedzina: wszystkie dobre

aktualnie: gry miłosne i gry naukowe



Wszystkich, którzy myślali, że "Playman is dead", muszę rozczarować - ja jeszcze żyję(:). A może i nie żyję, bowiem ostatnie egzaminy skutecznie wyczyściły ze mnie wszystkie soki... Zostało tylko jedna poprawka, ghe. (...) E3 było i się skończyło - PlayStation 3 skopie zady wszystkim niedowiarkom, zobaczycie! Może i pad wygląda jak banan dla małpki, ale najważniejsze, że rozmieszczenie przycisków ma takie jak Duel Shock. (...) Miniony miesiąc to nie tylko emocje związane z targami, ale także ze sportem. Liverpool z Dudkiem na szczycie, a Gerrard na... deskach. Zniszczony, załamłowany. Śmiejecie się z niego. A ja mu dziękuję - to jedyny polski bokser wagi ciężkiej, który walczył z takim legendami jak Lewis czy Tyson. Jedyny bokser, na którego walkę czekało się z niecierpliwością do 5-ciu. Przegrał. W fatalnym stylu. Ale i tak zaszedł dalej niż Kłokoczek i inny (...) „13 Dzielnica" rozłożyła mnie na łopatki. Świetny, efektowny film akcji od Resena. Wszystkie mądrale, które szukały tu sensu łączkowych, myśli filozoficznych czy głębi "Pięknego Umysłu", niech zmokną się w pompkę. (...) Istnieje duża szansa, że wyemigruję z Angelą do Anglii na dłuższy czas - będziecie jeszcze tęsknić za rockerami gier słabych:) ☐

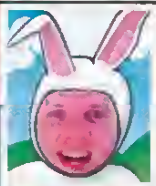
Najlepsza konsola i gra minionego E3: Playstation 3 i Killzone

Myszaq

myszaq@psxextreme.pl

dziedzina: picie wody z basenu i drinów z kieliszków

aktualnie: MOH: Wojna W Europie, Cold Winter, Forza



No i doświadczenie w przeszukaniu terminów się przydało - pchnąłem oddanie magisterki na jesień. A więc w wakacja będę pisał... Tenenk. Na pewno. Póki co trenuję ostro pływanie (treningi o 6:00 rano powoli wchodzą mi w krew), a kiedy czytacie te słowa, jest już po Mistrzostwach Polski... Jak nie przypłynę ostatni albo zginę się w kosanie, to będzie dobrze. Co tam jeszcze? Zapowiem się na w pełni profesjonalny kurs barmana... Nie ma jak zajęcia o 11 rano (trwające 4h), gdzie po przygotowaniu określonych, zadanych drinów można je wypić. Chodzę więc lekko nabombany już od 13 z ręką na sercu mogę się tłumaczyć "no przecież się uczę!" Fajnie (...) Kosa z USA przywiózł mi sporo wrażeń - A co nam kinia po wrażeniach - Xboxa 360 albo chociaż podstawkę pod szklankę Gatesa miałeś przywieźć! Wa wrażenia am się nie pogra am opchnąć nia ma komu. Szkoda tylko, za design next-genów taki jakoś mało odważny (za o nawolarstwie nia wspomnę). Myślałem, że nowy Okak będzie akuśgły a PS3 wizualnie konfiguowalna (jak kostka Rubika, albo rower-składak) OK, spadam, bo Ściera już się na nakiwa na zadne ściemy z wysyłaniem niekompletnych tekstów. Trzeba wymyślić coś nowego ☐

Najlepsza konsola i gra minionego E3: - / ESIV: Oblivion (gra), MotorStorm, Killzone

Majk

majk@psxextreme.pl

dziedzina: arcade

aktualnie: God Of War



"Znasz jakieś fajne sekrety w San Andreas?" - po takich pytaniach zastanawiam się, czy co niektórzy nasi Czytelnicy rzeczywiście "czytają" PE:). Mimo wszystko temat GTA w bliższym numerze pojawia się po raz ostatni, niczym pewien polityk odpowiedzialny niegdyś za reformy gospodarcze. Pytacie mnie często, czy wrócę jeszcze kiedyś DC lives... Ano powrócił. Ściera wyjaśnił mi odrobinę miejsca dla tej rubryki (...) Ostatnio zaszło sporo zmian w moim życiu. Pod koniec lipca uciekam do Anglii, na razie tymczasowo, ale niewykluczone, że zostanę tam kiedyś na dobre. Od października mam w planach powrót na studia - jak mawiają, lepiej późno niż wcale. Do tego złapałem "additional job" w TPSA, tak więc na nudę nie mogę narzekać. (...) Już niebawem Kraj Cup VI, a więc znowu zagrany w Tekkena:). Wnietejszym ogłaszam więc nabór do Teamu Grającej Nakrętki! Chętni mogą już składać wnio znaczy się wiadomo co, wymagany jest talent wokalny i zdrowe narki tudzież wątroba () Miłośnikom SH2 polecam obejrzenie filmu White Noise - widoczna jest spora inspiracja i nowiązana do dzieła Konomi, ale dostrzegą to zapewne nieliczni. Na koniec nomiętny całus dla mojego aniołka. Naniu " ☐

Najlepsza konsola i gra minionego E3: Revolution + Heavenly Sword oraz Dark Sector

Star

star@psxextreme.pl

dziedzina: r-ro-rol-role-PLAYING!!! Na zdrowie!

aktualnie: Shin Megami Tensei (oba), FFT, KOTOR 2



Muszę przyznać wykrzywior ryj do obiektywu bo dostałem zmarszczek mimicznych i będę musiał używać specjalnego kremu o tak długiej i bezsensownej nazwie, że jej zrozumienie wymagać będzie kilkuletnich studiów z francuskiego, włoskiego i mandżurskiego z dolnego narzecza Dniepru. Nie, żebym miał skórę jak pupcia niemowlęcia, zwłaszcza że w końcu nadeszła odpowiednia pogoda i mogę kontynuować karierę mimowolnego kuksulera rowerowego, co znacznie odbija się nie tylko na skórze. (...) Z innej beczki - Loki na dobre wsiąkł w RPG, dochodzi już nawet do tego, że wykleca się z zanu o kolejności grania, pierwsze ściągam podprowadzając jej płytki. Mimo zaś zmiany adresu na wygrzebanie kilku starszych pozycji muszę więc zarezerwować sobie kilka wakacyjnych tygodni. Jeśli chodzi o turniej Magica z zeszłego miesiąca, to po raz pierwszy udało mi się dostać do finału i choć wtopiłem zajmując II miejsce (o jednak jestem z siebie dumny:) Szkoda tylko, że tak napiwnde tylko pare kart z nowego dodatku zostaje na większą uwagę (...) Z kolejnej beki - na zdrowa wszystkim którzy właśnie zaczynają odczuwać różne wędrujące pyłki i inne alergiczne śmieci - aaaaachaaaaa! A tak w ogóle możecie mi mówić per Panie Informatyku ☐

Najlepsza konsola i gra minionego E3: Xbox 360 i ESIV: Oblivion

Loki

loki@psxextreme.pl

dziedzina: czerwone czółenka i j-pierdółki

aktualnie: Xenogears



Ostatnimi czasy zafundowałem sobie z małżonką trochę kultury z wyższej półki. Wszystko zaczęło się... od koncertu Mandaryny w Chorzowie, na stadionie AKS, który to klub dzieli na szczęście od miasta (na miejscu starego wyludnionego market i stację benzynową). Cóż można powiedzieć o samym występie Mandaryny? Pani na pewno świetnie się prezentuje i to chyba wszystko. Niestety, warstwa wokalna przegrała z balonikami i watą cukrową, które wywołały u mnie większe zainteresowanie niż wspominane piosenki. Dopełnieniem dnia pełnego kultury wysokiej była wizyta w budce z piwem na kotowickim osiedlu Witosa, gdzie to zespół Marmelki w składzie grajek i jego keyboard przygrywał do kufelków kawałki Papa Dance i bliżej mi nieznanych artystów gatunku disco-polo. Nie mogę powiedzieć, że była klimatyczna, więc czym prędzej wybyliśmy do domu by samemu pofatszować w Singstarze. Tradycyjnie dostawałem od żony w dupę, ale na jednym kawałku jak zwykle byłam na dobicie. Madonno, wielka dzięki za "Like A Virgin"!(..) Stor jak zwykle mesz kopa w d**pę! Tym razem za Xenogears. Jak ja na ciepłe arpegia! (...) Wszystkim Czytelnikom życzę udanych wakacji ☐

Najlepsza konsola i gra minionego E3: PS2, a next geny? toż to same atrapy były...

Mazzi

mazur@psxextreme.pl
www.psxextreme.pl

dziedzina: haftujące, pijane wiewiórki

aktualnie: Conker's BFD, The Suffering, Doom 3



Ostatni miesiąc był dla mnie wyjątkowo smutny, gdyż moja ukochana babcia, z którą spędziłem całe życie pod jednym dachem, postanowiła nas opuścić i udać się w lepsze miejsce... Polała się wiele łez, a nie minęło nawet parę dni, jak rodzina zaczęła się zjeżdżać, by zorganizować jak najwięcej dla siebie. Słusznie niektórzy prawią, że z krewnymi wychodzi się najlepiej na fotografii. Poza tym bardzo dużo gracuję i wykorzystuję każdą wolną chwilę, by zyć tak, by każdy dzień nowym był wyzwaniem:). Rewnę się jak nigdy w weekendy, szalejąc do rana w krakowskich nocnych klubach i napawając się tym, że akurat mi mieszkać w jednym z najpiękniejszych miast na świecie:) Poznałem masę nowych ludzi, niestety pożegnałem kilku znajomych którzy zawiedli w najważniejszych momentach życia. Po zakropionych imprezach przesiaduję w domu, słuchając zapełnionych albumów Alice in Chains, starych kawałków U2 i grając jak zawsze. Nadal nad obiom zdegłosu, a w chwili obecnej odświeżyłem kultowego Conkera na Nintendo 64 i rechoczę jak Imperator Palpatina, kiedy wiewior chwycił za pilę mechaniczną i zniszczył znak Ninny, rzucając kultowe hasełko "Stupid log!" Pozdrowiam wszystkich i dzięki za miłe maile! ☐

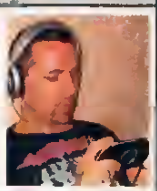
Najlepsza konsola i gra minionego E3: Xbox 360 i Okami

Butch

butcher@psxextreme.pl

dziedzina: nurkowanie w bankowych paragrafach

aktualnie: Halo 2, Lumines, Wipeout Pure, Doom 3



Dwa Xboxy już policzone? Mam już odkładać na 360? Jeżeli Billu dopnie swego za światową premierę pod koniec roku, po tym co przywiózł E3 ciężko będzie powstrzymać się od zakupu jego nowej maszynki (mimo że wyglądu jak ekspres do kawy). W sumie po to człowiek pracuje i zarabia, żeby sobie pozwolić na "drobne" przyjemności, hehe:). Oczywiście można przymknąć oczy, zapomnieć co było i oszukiwać się, że wszystko jest po staremu i "czarne pudło fajne jest". Jasne, że jest fajna i będzie (oszczędzę przez długi czas - ale dużymi krokami nadchodzi fajniejsze. (...) Od paru tygodni planuję napisać przewodnik "Kredyt samochodowy w polskich bankach" 200 stron mirowanie samej fikty i przeżyć własnie. Zaawansowana studiom biurokracji, paranoi i absurdów będzie idealna lektura dla studentów i trochę koski wpadnie przy okazji. Nie autka jak znalazł. (...) Halo 2 znowu mnie wessała (nowe mapy fajne są), a moja PSP głodna jest nowych gier (za mimo że Tanchu i Death Jr) Iron Maiden w Chorzowie dała klasyczny megashow a spotkanie Kilu z Anią zaowocowało kilkugodzinnego hardkorem pod sceną to się nazywa chrzest. Szacun i do następnego! ☐

Najlepsza konsola i gra minionego E3: Xbox 360 / Jedna gra?! Bez jaj...

Pogram jeszcze 15 minut, bo...

używany często traci swoją siłę. W pewnym momencie ów kłos może odparować, że ciągle mówisz to samo. Jest to wstępem do dyskusji i często kończy się kłotnią - a kłótni należy unikać. Jeśli więc stosujesz ogólniki, to co jakiś czas je modyfikuj, żeby nie sprawiać wrażenia, że jesteś zacinającą się płytą.

6) ABSURD I ABSTRAKCJA

U mnie wymówka niby banalna, a jednak działa. Mówię na przykład
- Whatever (wszystko jedno co, byle po angielsku)
Starsze spojrzy i pójdzie, w końcu angielskiego nie zna." [Radzik]

Z absurdem i abstrakcją jest tak, że niektórzy je lubią, a niektórzy nie cierpią. Jaskrawy przykład - Monty Python. Ponieważ absurdalny dowcip jest nieprzewidywalny i nie da się go sensownie wytłumaczyć, dlatego i reakcja na niego jest nieprzewidywalna. Na szczęście dla Radzika, jego Mama czuje bluesa, tak trzymać, proszę Pani. [Ściera jest jeszcze inne wytłumaczenie - nie za bardzo kuma bazę, a żeby się nie skompromitować - odpuszcza chwilowo]. Jeśli nie jesteś pewny lub nigdy nie sprawdzałeś, czy Twoja Mama też czuje bluesa, lepiej nie próbuj tej strategii. Nigdy nie wiadomo, co z niej wyniknie. No chyba że lubisz zastrzyk adrenaliny szybujący w żyłach.

7) STOPNIOWANIE

Wujaszek_JJ przedstawił koncepcję strategii targowania, czyli stopniowanie wymówek. Pierwszy leci ogólnik
- Moment, nie mogę teraz przerwać
Jeśli to nie skutkuje, to ponownie używasz ogólnika, tym razem bardziej emocjonalnego:
Grrr, mówiłem moment.
Jeśli powyższe nie da rady, to następuje rzeczowy, choć prowokujący argument:
- Jak Wy oglądacie swój serial, to ja Wam nie przeszkadzam. Powiedziałem jedną chwilę, zaraz będzie save.

To jest dobra strategia: gdy ktoś, kto chce Ci wyłączyć konsolę, co 5 minut sprawdza, czy wykonałeś polecenie. Przy umiejętnym stopniowaniu wymówek, możesz bez problemu wytargować cenne 15-20 minut na sklepanie bosse. Więcej się nie da, bo usłyszysz zarzut, że w ogóle nie słuchasz, co się do Ciebie mówi. Jest to zakamuflowany wstęp do dyskusji i często prowadzi do kłótni.

8) ŚCIEMA

„ Jak jest mus, to mówię: ze gaszę i po prostu wyłączam telewizor, a nie konsolę. Po wyjściu rodzica wyłączam dźwięk i kontynuuję rozgrywkę do następnego sejwa." [Iukasza (HHC)]

„- Jak teraz wyłączę, to gra się zepsuje i stracę 200 zł - chyba tego mi nie życzysz?"

Nie ma to jak niezła ściema. Żeby ściema wypaliła musi być inteligentna, przemyślana w każdym calu i wiarygodna. No i musisz mieć wyjście awaryjne na wypadek gdyby ściema się wydała. Ściemy są dobre, bo rodzic lub rodzeństwo od razu otrzymuje pożądany efekt - przestajesz grać. Minusem ściem jest to, że nie zawsze da się je zrobić: wymagają przygotowań i niezłych umiejętności aktorskich. Samemu wtopić ściemę to frajerstwo.

9) KONKRET

„- Wiet, 2 minutki." [Perzot]
„- Taa, zaraz kończę, tylko do sejwa dojdę - nie mówię, ile to będzie trwało.)." [Filk]
„- Moment, tylko pokonam bossa."

Wersja z sejwem jest najpopularniejszą wymówką ever. Za pierwszym razem będziesz musiał wyjaśnić, co to jest ten sejw, ale potem pójdzie jak z płatka - masz 15-20 minut za każdym razem bez kłótni i awantur. Konkrety działają, mimo że nie wykonujesz polecenia. Po prostu podajesz określony termin zakończenia, co uważa się za termin wiążący. Ponieważ wiadomo, że wykonasz polecenie oraz kiedy to zrobisz, nie opłaca się zmuszać Cię do wykonania go natychmiast - nikt normalny nie chce być tym, kto wywoła awanturę.

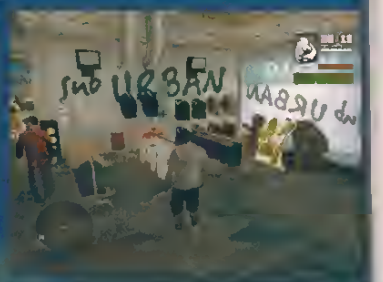
10) PREWENCJA

„Zawsze przed graniem robię wszystko, co powinienem - sprzątam, odrabiam lekcje itp., więc jak już gram, to nie mogą mi zarzucić, że czegoś nie zrobiłem." [Minio14]

Lepiej zapobiegać niż leczyć. Pomyśl - posprzątanie zajmie Ci maksymalnie pół godziny, lekcje z godzinę. Ale potem masz tylko wolny czas i komfort, nikt Ci nie przeszkodzi. Czyż nie jest to piękne uczucie? Tylko czy warto się dla niego przemęczać? Rozwiązanie najlepsze, ale tylko dla wytrwałych Greczy, którzy doczytali listę do końca) ☐
[nemo&dżujo]

grand theft auto SanAndreas









Zaskakująco dobra widoczność aż po sam horyzont - latanie w takich warunkach to czysta przyjemność.

Przeszło całem miesięcy przyszło czekać posiadaczom Xboxa na najnowszą odsłonę tej firmowanej logiem Rockstar Games serii. Pytani o przyczynę tak długiej zwłoki, oficjele - poza zasłanianiem się umowami z Sony - tłumaczyli się niemożnością jednoczesnego opracowywania gry na tak różne platformy, sugerując tym samym odmienność cechującą poszczególne wersje. Subtelne sugestie zmieniły się w obietnice, których prawdziwość przyszło mi właśnie zweryfikować - a jako iż charakter samej rozgrywki pozostał niezmieniony, pozostaniemy właśnie przy wspomnianych różnicach.

Najwięcej zmian wiąże się oczywiście z oprawą, niemniej ani wyrafinowanych efektów specjalnych, ani graficznych fajerwerków w xboxowej wersji San Andreas nie uświadczymy. Jednakże wbrew wszelkim pozorom i na przekór towarzyszącemu początkowym zmaganiom wrażeniu, ekipa Rockstar North dotrzymała wszystkich związanych z konwersją obietnic. Gra prezentuje się zdecydowanie lepiej niż jej poprzednikowy odpowiednik, lecz ze względu na stopień rozbudowania i ogrom przewijających się w trakcie rozgrywki lokacji, większość wprowadzonych zmian (będących w niemałej części zmianami kosmetycznymi) wychwytuje się stopniowo, detal po detalu.

Oczywiście są i takie różnice, które wręcz rzucają się w oczy. Jedną z nich jest wyraźnie większa ilość poligonów, z jakiej składają się obiekty i postacie - zarówno CJ, jego współtowarzysze, jak i mijani na ulicach przechodnie prezentują się zdecydowanie lepiej. To samo tyczy się elementów otoczenia oraz wszelkiej maści środków lokomocji - pojazdy zyskały nieco więcej detali, w metalizowanym lakierze dostrzec można subtelne refleksy światła. Niebagatelny wpływ na poprawę prezencji gry miało zastosowanie tekstur o podwyższonej rozdzielczości oraz trójstopniowego mip-mappingu - przedstawiony w grze świat prezentuje się dzięki temu nieco okazalej. Do tego wszystkiego dodano także w pełni ilcrone, szczegółowe cienie oraz równie real-timeowe oświetlenie, za sprawą którego nocne scenerie nabrały niepowtarzalnego uroku. Również zmienne warunki pogodowe oraz przejścia pomiędzy porami dnia i nocy poddano lekkiemu retuszowi, wszystko odbywa się nieco płynniej i wygląda niezwykle sugestywnie - podczas upalnego dnia niemalże czuć wylewający się z ekranu skwar (znacznie ostrzejszy efekt unoszącego się tuż nad powierzchnią, gorącego powietrza), podczas gdy w chłodną, zamgloną noc bezwiednie cierpnie skóra na karku.

LEPIEJ PÓŹNO, NIŻ WCALE

Dzięki trójpoziomowej podmianie widoczne z bliska tekstury zyskują na ostrości. Różnice w jakości grafiki między wersją PS2 a xboxową widać nawet na screenach.



Znacznie dalej umiejscowiono linię horyzontu, dzięki czemu większość stałych elementów otoczenia płynnie dorysowuje się teraz w oddali. I choć pomniejsze obiekty i detale wciąż potrafią dorysować się przed samym nosem, to znany z wersji na Czarnuję pop-up całych budynków czy innych sporej wielkości obiektów został praktycznie wyeliminowany. Przynajmniej dopóki pozostajemy na ziemi - dający się we znaki podczas szybkich przelotów na niskiej wysokości pop-up wszelkich możliwych obiektów to momentami czysta kpina (na sekundę przed potencjalną katastrofą potrafi wyskoczyć spod ziemi kilka drzew, lamp oraz słupów telegraficznych). Wyraźnie wzrosła także ilość widocznych na ekranie postaci i pojazdów, a także elementów otoczenie (ot, tu dołożono płotek, tam banarkę, kilka drzewek i jakiś sklepik). Przez większość czasu animacja trzyma relatywnie stały poziom (25/30 fps-ów), a zwolnienia i delikatne chrupnięcie zdarzają się zdecydowanie rzadziej niż na PS2 (choć nie powinny w ogóle - "wada wrodzona" silnika gry, czy może jednak przesadzono z ilością detali/obiektów?).

Po premierze poprzednio wersji San Andreas, ślady strach wśród xboxowych miłośników serii wzbudzać zaczęły kwestie związane ze sterowaniem. O ile w przypadku poprzednich części z adaptacją sterowanie nie było najmniejszych problemów, o tyle możliwość bezbolesnego przeszczepienia nowego schematu obłożenia przycisków wzbudzała pewne obawy. Obawy poniekąd słuszne, jak się niestety okazało - choć problem stanowi nie konstrukcja x-owego pada, a lenistwo lub brak dobrej woli ze strony autorów gry. Poszli oni bowiem po najmniejszej linii oporu, traktując przyciski Biały oraz Czarny jak dualshockowe L2 oraz R2. O ile podczas pieszych wędrówek nie pociąga to za sobą żadnych negatywnych konsekwencji, o tyle podczas korzystania z wszelkiej maści pojazdów sprawa nieco się już komplikuje - szczególnie, iż opcję przyspieszania przypisano do prawego triggera. Takie rozwiązanie wydaje się słuszne tylko do chwili, w której zapragniemy zerknąć do tyłu, choćby podczas ucieczki przed policją czy też "konkurencją". Konieczne jest wówczas wciśnięcie kombinacji niemal "alpejskiej": prawy trigger + Biały + Czarny + uważne sterowanie prawą gałką. Nie jest to oczywiście niewykonalne, lecz w gorączkowych sytuacjach zwyczajnie kłopotliwe. Jeszcze większych trudności nastręczać początkowo może sterowanie maszynami latającymi, jako iż przyciski Biały i Czarny odpowiadają wówczas za obsługę orczyka/rotora - wymaga to chwili przyzwyczajenia (dłuższej, dodam - szczególnie, iż częstokroć trzeba jednocześnie korygować prawą gałką ustawienie kamery). Negatywne skutki takiego obłożenia pada odczują także zagorzali cykliści - szybka jazda na ukochanym BMX-ie (tutaj - dynamiczne duszenie prawego triggera) powoduje, iż po kilku minutach wyczynowej jazdy równie dobrze odpaść może sam trigger, co i obsługujący go palec (Halo 2 na Legendary to przy tym czysty relaks.).

Ostatnią wartą odnotowania kwestią jest oprawa dźwiękowa - pozytywnych zmian doczekaliśmy się bowiem i na tej płaszczyźnie. To co najbardziej cieszy, to oczywiście możliwość podłożenia własnego soundtracku i to przy zachowanej oczywiście w pełni - oryginalnej ścieżce dźwiękowej. Jakby tego było mało, możemy decydować o kolejności oraz trybie odtwarzania ścieżek naszego soundtracku - na myśl mam możliwość odsłuchiwania ścieżek w specjalnym trybie, w którym to poszczególne kawałki przerywane są reklamami i klasycznym "jingiami" zapożyczonymi oczywiście z obecnych w grze rozgłośni radiowych. Dobrych wiadomości na tym jednak nie koniec, albowiem poprawiona została także jakość samego dźwięku - z soundtrackiem włącznie - a całość pięknie współgra z zestawem dźwięku przestrzennego (pełne DD5.1). Posiadacze maszynki Billa nie mają więc najmniejszych powodów do narzekań - czekać przyszło im wprawdzie przydługo, lecz w zamian otrzymali znacznie bardziej dopracowany produkt - dla większości absolutny „must have". □



Downhill "na skróty" - obraz drga i rozmywa się w akompaniamencie potężnego świstu powietrza (DD 5.1).

WERDYKT Sentaego

10

ROCKSTAR PRZYGODOWA

9 10 10

Poprawiony "ideał". Doszlifowana niemal do perfekcji, tak samo potężna, tak samo grywalna.

PLUSY	MINUSY
ogrom rozbudowanie	niewielkie problemy z płynnością
klimat misje mini-gry	te same bugi i problemy z AI
30-sek replay	

OCENY: 1-2 GRACZY

MYST IV REVELATION

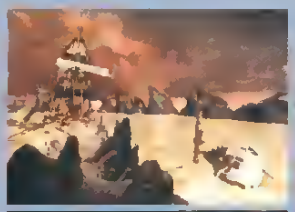


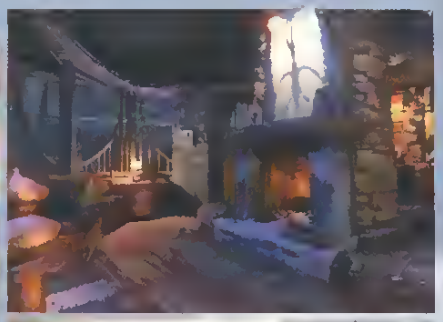
Pierwsza część Myst, wydana w 1995 roku, wprowadziła niemało zamieszania na rynku gier przygodowych, odnosząc ogromny sukces finansowy. Choć sena ta postrzegana jest jako domena pecetów, wszystkie kolejne części regularnie, z niewielkim tylko opóźnieniem trafiały też na konsole. I tak oto właśnie, po półrocznym opóźnieniu, Myst IV: Revelation zostaje wypuszczony na Xboxa. Szykuje się naprawdę solidne ucztа dla wszystkich fanów "klasycznych" przygodówek!

Myst IV: Revelation kultywuje wszystkie największe wartości serii, opierając się na wypróbowanych, dobrze sprawdzających się rozwiązaniach. Kto się jeszcze nie orientuje jest to przygodówka typu point'n'click z widokiem FPP. Zamiast w pełni trójwymiarowego świata i płynnego poruszania się przemieszczamy się skokowo z jednej renderowanej lokacji do drugiej, ale za to mamy pełną swobodę w rozglądaniu się, co by móc kursorem połechtać wszelkie interaktywne elementy. A tych w otaczającym nas świecie jest niemało - od wszelkiej maści przycisków i dźwigni (fajny patent: żeby np. zakręcić korbką czy wysunąć szufladę, należy najpierw złapać za uchwyt, a następnie wykonać stosowny ruch gałką), po niezliczone elementy czysto dekoracyjne. Ot, pacniesz w wiszący garnek czy też liść, a wyda on stosowny dźwięk i się zakołysze, kliknięsz w ogon jaszczurce, to ta szybko ucieknie itd. W sferze przygodowej „czwóreczka" wypada wprost wyśmienicie. Zagadki są przeważnie dość złożone, ale za to logiczne (i niełatwe!). Czekają na Cibie niemałe i zróżnicowane obszary do zwiedzenia, a do tego niejednokrotnie naprawdę bardzo trudne puzzle do rozwiązania. Wielce pomocnym petentem jest możliwość robienia fotek różnych rzeczy (np. schematów rozwiązania jakiejś zagadki), jak i tzw. "zip mode", umożliwiający szybkie przeskakiwanie do odwiedzonych już miejsc. Ciekawostką podbudowującą klimat i fabułę jest też pewien amulet, za pomocą którego przy różnych miejscach i przedmiotach przywołujesz wspomnienia i odkrywasz związane z nimi wydarzenia w postaci wstawek filmowych lub dźwięków/dialogów. Myst IV wymaga dobrej znajomości angielskiego, a także niemałej dozy samozaparcia i cierpliwości. Wprawdzie jest tu dostępny system pomocy, oferujący nawet rozwiązanie danego problemu, z którego jednak żaden szanujący się fan przygodówek nie będzie korzystał, ograniczając się jedynie do drobnych podpowiedzi. A jednocześnie przez to właśnie będzie niejednokrotnie blokował się w jakimś miejscu, urządzając na ekranie polowanie kursorem na miejsca, na które ów kursor reaguje, główkując i kombinując, jakby tu pchnąć akcję do przodu. Myst IV: Reveleation jest naprawdę niełatwą grą, stopniem trudności niewiele tylko ustępując drugiej części serii (Riven), słynącej z przesadzonych wręcz zagadek.

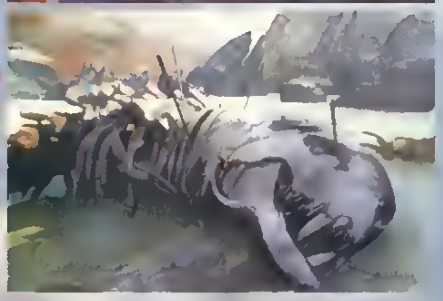
Tytuł ten wygląda po prostu zachwycająco. Seria zawsze była znana z tego, że swój magiczny klimat budowała m.in. na urzekających swym pięknem widokach - każde przygoda była swoistą wycieczką w krainę marzeń, obrazem miejsc niejednokrotnie wstrzymującym oddech w zachwycie. Miejsc, jakie z całego serca chciałoby się ujrzeć na własne oczy. Nie inaczej jest też z w przypadku najnowszej części, która w dodatku idzie o krok dalej od swoich poprzedników, serwując przed oczy iście fotorealistyczną grafikę. Teoretycznie rzecz biorąc, wszystko opiera się na starej technice niewinięcia obrazu danej lokacji na "kulę", trzeba jednak powiedzieć, że technice zrealizowanej z najwyższą starannością. Nie występują tu zawroty głowy wywołane sztucznie wyglądającymi zniekształceniami obrazu przy brzegach i przy obracaniu głową, perspektywa zachowana jest wprost idealnie, a do tego dochodzą odpowiednie efekty świetlne (promienie bijące od źródła światła zwiększają swą intensywność, jeśli zwracamy się w stronę tego źródła). W dodatku nigdy dotąd nie spotkałem się z renderowanymi lokacjami, które by tak tętniły życiem. Te niby statyczne lokacje przepełnione są różnorodnymi elementami animowanymi - w powietrzu latają ptaki, woda ślicznie płynie, korony drzew poruszane są wiatrem, insekty potrafią wiecieć niemałe do oka, a niejednokrotnie napotkasz też zwierzęta (nawet w trakcie polowania). Do tego dochodzi lednie zobrazowana interaktywność przedmiotów - jeżeli włączysz ogień w piecyku, to w stojącym na nim czajniku po chwili zagotuje się woda i zacznie syczeć para. A jeszcze lepszą robotę odwalili fachowcy odpowiedzialni za oprawę muzyczną. Nie ma tutaj wprawdzie żadnych wybijających się i pozostających na długo w pamięci utworów, ale generalnie rzecz biorąc Myst IV jest przykładem jednej z najlepiej dobranych opraw audio dopasowanych do wydarzeń i klimatu. Jeżeli już słyszymy jakąś, przeważnie wprost kapitalnie dobraną do lokacji muzykę (np. na polance wysokich i suchych traw znajdujących się na skraju dżungli słyszymy urocze bębenki i wokale "plemienne"), to jest ona nieco wyciszona i buduje tło, zamiast z hukiem wybijać się na pierwszy plan. Największy zaś urok stanowią wszelkie dźwięki natury i otaczającego nas świata - odgłosy zwierząt, brzęczenie insektów, wiatr wiejący po odsłoniętych skałach itd. Czy buszujesz po tropikalnym lesie deszczowym umiejscowionym na wulkanicznej wysepce, czy też zwiedzasz omiatane przez chmury, zimne, kamienno-kryształowe formacje, klimat przenika Cię do cna i odrywa od rzeczywistości.

Oczywiście nie każdy takie spokojne gry lubi, ale też i Myst IV nie jest przeznaczony dla każdego. Jeżeli jednak jesteś fanem takich klasycznych przygodówek, to nic, tylko zgaś światło, załóż słuchawki na uszy, wejdź w świat Myst i delektuj się tą niesamowitą przygodą. □







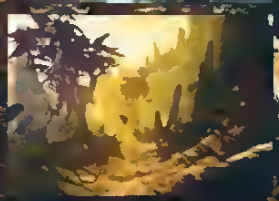




Przygodówek FPP było wiele. Myst jest tylko jeden. To unikalna, urzekająca klimatem wędrówka po nieznanych, zachwycających krainach, przeznaczona dla cierpliwych Graczy. Tu się nie ginie, tu się myśli i kombinuje.







WERDYKT Kaliego

UBISOFT PRZYGODOWA



8 9 7 **7+**

Prawdziwa perełka. Wielu takich gier na konsolach nie ma, a ta jest królewskim przedstawicielem gatunku

PLUSY	MINUSY
▲ klimat i oprawa A/V	▼ dość częste blokowanie się
▲ unikalny urok	▼ brak naprawdę nowych rozwiązań
▲ złożone, logiczne zagadki	▼ mogłaby się ciut szybciej odgrywać

OCENY: GRAFIKA 7 · AUDIO 8 · ZAW. 9 · SENS. 8 · GRACZ

Termin wydania wersji PAL: nieznany.

Dwie gry o motocyklach nie mogą się chyba bardziej od siebie różnić. MotoGP 4 prezentuje popularny cykl mistrzostw, TT Superbikes to mało znane zawody na odludnej wysepce. Pierwsza gra przypomina przyjemną przejażdżkę, druga - wyrafinowany koszmar na dwóch kołach. Którą wybierasz?

TT Superbikes

REAL ROAD RACING







Do dyspozycji oddano wiele klas bike'ów. Motory mają wyczuwalny power, który można podnieść poprzez stosowne regulacje, które niestety są dosyć uproszczone. W porównaniu do innych gier, motorki sprawiają wrażenie niesłychania zrywnych i zwinnych. In plus. Maszyny i otoczenie są wykonane przeciętnie, ale nie przeszkadza to w grani, podobnie jak widok z "środka", identyczny dla każdego ścigacza. W zamian otrzymaliśmy płynną animację. Oponenci jeżdżą wyjątkowo ostro. Nie ma możliwości wyboru ich umiejętności (można tylko wybrać realizm zachowania się motocykla), więc aby zajmować pierwsze miejsca, będziesz musiał poćwiczyć kilka ładnych dni. Poza standardowymi trybami gry otrzymaliśmy ciekawy side-car mode, czyli rywalizację dwuosobowych załóg w motocyklach z koszami. TTS z pewnością nie jest grą dla każdego. Jeżeli do tej pory słowo Man kojarzyło Ci się z marką autobusów i ciężarówek, nie kupuj tej gry. Będzie zbyt trudna, nie zalapiesz klimatu unoszącego się nad trasą i rzucisz ją w kąt. Kochasz motocykle i gustujesz w symulacjach? Spróbuj zmierzyć się z wyspą Man. Może przetrwasz! □



TT Superbikes udowadnia, że można wnieść powiew świeżości do wyścigów. Tym razem nie otrzymaliśmy kolejnego motocrossu czy MotoGP, a odzwierciedlenie wyścigów na wyspie Man, które ostatni raz oglądaliśmy ponad 6 lat temu za sprawą Segi. Mimo szczerych chęci nie udało mi się odwiedzić tej wysepki, jednak porównując krajobrazy za znanymi z relacji TV oraz z bardzo dużą ilością ciekawego materiału filmowego zawartego w grze (intro, menu, bonusy), muszę stwierdzić, że wszystko wygląda przekonująco. Trasa wyścigu dookoła wyspy liczy 37.73 mil. Cała awantura ma miejsce na otwartych drogach, a nie torach wyścigowych, więc przychodzi się zmierzyć ze sporą liczbą krawężników, górek, nierówności, znaków i latarni. Nie brzmi to groźnie, ale w TTS każda nierówność może spowodować efektowny upadek. Jester nie stworzył bowiem kolejnego arcade. Uraczył Graczy kozacką symulacją jazdy na motorze! Nie ma mowy o ruszaniu na pełnym gazie, bo motor od razu wymyka się spod kontroli, odkręcenie gazu w zakręcie oznacza poślizg, a zbyt mocne hamowanie kończy się "fikołkiem". W grze "gleby" są na tyle częste, że dołożono kamerę zmieniającą perspektywę w momencie upadku, dzięki czemu jest okazja do zobaczenia rolującego motocykla z miejsca kibica lub śmigającego nad wyspą helikoptera. Dodatkowego smaczku dodaje fakt, że praktycznie każdy wypadek wygląda inaczej. Jester od początku obiecywał, że dołoży starań, aby model jazdy imponował, ale nie do końca w to wierzyłem. Gdy pierwszy raz grałem w TTS, stwierdziłem "jest trochę trudno, motocyklem rzuca, ale krajobraz przesuwa się z tempem 300 km/h, więc mogłoby być trudniej". Jakież było moje zdziwienie, gdy po spojrzeniu na licznik zobaczyłem ledwie 150!

WERDYKT Losera

JESTER	WYSCIGI
7	8

PLUSY
- ▲ model jazdy
- ▲ klimat wyścigów na Man

MINUSY
- ▼ dość surowa grafa
- ▼ nie dla każdego

7+

OCENY: 1-2 GRACZY, MEMORY 522KB

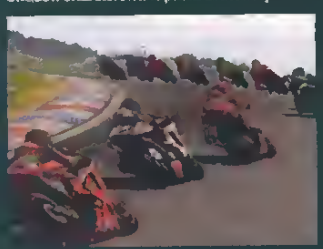
MotoGP 4

Official Game of MotoGP





Czy gra, której czwarta odsłona trafia na rynek może wnosić do gatunku coś na tyle nowego, że trzeba ją kupić mając poprzednie części? Po kilku dniach ciorania twierdzę, że MGP4 jest warta przynajmniej obejrzenie u kumpla. Względem poprzednich odsłon znacznie rozbudowano park maszyn (kilkadziesiąt sztuk) poprzez dodanie motocykli o pojemności 125 i 250 ccm oraz stosownych teamów, co znacznie wydłuża czas grania, tym bardziej, że każdy motor prowadzi się nieco inaczej. Wraz z postępami w cyklu mistrzostw motory można tuningować. Dodatkową motywacją do gry są punkty przyznawane za każde pojawienie się na trasie - za udział w trudnym wyścigu skapnie oczywiście najwięcej, a za samotne pomykanie po torze niewiele. Punkty otrzymuje się także za przebmięcie przez trening, który przypomina "licencje" z serii GT. Zdobyte punktory można wymieniać na ciekawe dodatki - nowe tory, dodatkowych jeźdźców itd. Grafika jest schludna, ale po przesiadce z GT4 czułem niedosyt. Średniej jakości tekstury, jeździec, któremu w pewnych momentach brakuje klatek animacji, co obserwujemy gwałtowny jako przeskok jego kończyn - z pewnością mogłoby być lepiej... Chyba największym niedomaganiem gry jest jednak fakt, że nie można zawrócić i jeździć 'pod prąd'! Jednak płynna animacja, nieźle odwzorowane motory oraz trasy nieco podbudowują. Świeżym rozwiązaniem jest widok z oczu jeźdźca - pole widzenia jest w charakterystyczny sposób zawężone przez kask, a po wciśnięciu przycisku odpowiadającego za spojrzenie do tyłu nie następuje "zwykła" zmiana obrazu, ale symulacja obracania głowy przez kierowcę! Rozwiązanie z pozoru proste i oczywiste, a jednak "robi"! Do tego dochodzi brudzenie się wizjera, rozbijanie się na nim owadów oraz sterowane przez Gracza zrywanie kolejnych warstw ochronnej folii. Niesamowitego kopa wypłaca wybranie się na trasę podczas opadów deszczu i zapodanie omówionej kamery – nie dość, że w deszczu cały ekran jest delikatnie rozmyty, co daje świetny efekt, to dodatkowo na wizjerze osadzają się nieźle wykonane krople! W kwestii dźwięku MGP4 nie zawodzi. Motory brzmią zupełnie jak prawdziwe odpowiedniki, co sprawia, że "na słuch" można rozróżnić, jaką pojemnością dysponują. Namco nie zafundowało ani przełomu, ani rewolucji. Dlatego grę można polecić fanom jednośladów - lepiej wykonanych "ścigaczy" na PS2 chyba długo nie ujrzą, a reszta może zagrać. □









BETA WERDYKT Losera

NAMCO	WYSCIGI
7	8

PLUSY
- ▲ tuning motocykli
- ▲ klimat prawdziwego MotoGP

MINUSY
- ▼ irytujące niedoróbki
- ▼ mało nowych pomysłów

7+

OCENY: SENTINEL 7 — 1-4 GRACZY, MEMORY 135KB

STELLA DEUS

Trochę z FFT, trochę z Vandal Hearts, trochę nawet z Crystal Chronicles, plus oczywiście ratowanie świata i pozytywny aż do obrzydzenia bohater. Można pograć.



Atlus posiada spore doświadczenie w tworzeniu taktycznych RPG, wszak odpowiedzialny był za serię Tactics Ogre. Najwyraźniej jednak brakuje mu obecnie koncepcji na stworzenie czegoś atrakcyjnego z tej dziedziny, gdyż Stella Deus prezentuje się jak prawie każda inna gra z tego gatunku. No, może nie do końca każda, gdyż SD całymi garściami czerpia koncepcje z taktycznego Finale, choć i tak wiele jej przecieka przez palca.

Stella Deus przedstawia nam ciekawą koncepcję świata. Mamy otóż krainę jałowiejącą pod wpływem zabójczej substancji znanej jako Miasma (znowu?), której istnienie przypisywane jest przez niektórych woli Boga pragnącego zakończyć grzeszny żywot ludzkości. Dzielący ten pogląd ludzie spokojnie i biernie czekają na nieuchronny w ich mniemaniu koniec, stając się łetwą "zdobyczą" tych, którzy pragną ów koniec uczynić jak najbardziej krwawym i chaotycznym. Pomiędzy nimi znajdujemy drugą perę przeciwieństw - alchemików polujących na tzw. Spinty, by pochodzącą od nich energię zużyć do konstrukcji maszyn i urządzeń, mogących - w mniemaniu jednego z nich - powstrzymać rozprzestrzenianie się Miasmy oraz spadkobierców ludu Anima, na czele z wojowniczą ezamenką, utrzymujących, iż to właśnie eksterminacja Spiritow wyzwala Miasmę i tylko otwarcie predawnej Gate of Eternity może uratować świat. W całą tę aferę wplątuje się główny bohater gry, najpierw pracując dla jednych, potem jednak - jak na pozytywnego, nastoletniego herosa przystało - zmieniając strony i wraz z innymi ruszając na poszukiwanie tytułowej bramy. Nakreślona fabuła wydaje się dość interesująca, brakuje w niej jednak odpowiednio emocjonujących zwrotów akcji, zaś główny boheter to tradycyjny wymoczek z poczuciem paladyńskiego niespełnienie. Co ciekawe, najlepiej prezentują się tutaj bohaterowie negetywni, często rzucający dowcipnymi uwagami i tryskający czarnym humorem (Viper, Jada). W każdym razie pod tym względem Stella Deus nie dorasta do pięt FFT, co zresztą można powiedzieć tez o innych elementach.

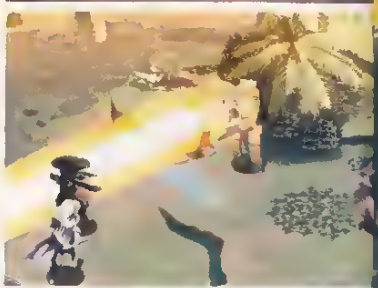
Wzorem podobnych gier, przemieszczanie się polega na wędrówce od punktu do punktu, z postojami na taktyczne walki i odwiedziny w sklepie lub gildii (co ciekawe, znajdujemy je nawet na bagnach czy pustyni). Podobnie jak w FFT, możemy najmować się do wykonywania pobocznych questów, polegających albo na szybkiej próbie wykonania czegoś (zależy od poziomu postaci), albo na walce, albo tez na dotarciu do określonej lokacji, często z określonym przedmiotem w plecaku. Nieskomplikowane. We wspomnianej gildii znajdujemy również najrajcowniejszy element tej gry, a mianowicie możliwość łączenia przedmiotów w celu otrzymywania innych, najlepiej potężniejszych. Sednem rozgrywki są jednak walki, które niczym szczególnym nie zaskakują. Ot, startujemy z wyznaczonych lokacji i prowokujemy przeciwników do nieostroznych ruchów. Kolejne tury postaci następują również ne wzór FFT, czyli nie ma wyraźnego podziału pomiędzy kolejnością bohaterów i adwersarzy (porusza się najpierw najszybsza postać, potem kolejna itd.), z tą jednak różnicą, ze zawodnicy dysponują pulami punktów akcji, które zużywają zarówno na poruszanie się, jak i na ataki. Przyznać muszę, ze stwarza to warunki do kombinowania, jednak przeciwnicy są na tyle głupi, ze walki z nimi nie wymagają wysiłku, a jedynie krótkiego pakowenia, które można realizować w dostępnym w każdym momencie, monotonnym dungeonie. Nie imponuje również zróżnicowanie rywali - zaledwie kilkaneście typów, obdarzonych podobnymi umiejętnościami, zaś rozwój bohaterów jest ograniczony do pojedynczych klas.

Graficznie gra mi się nie podoba. Jakies takie dziwaczne sprajty (choć nieźle animowane), pola walk jakby prowizoryczne (przeszkody terenowa niczego nie zatrzymują), a efekty specjalne rodem z pierwszego Playstation. Co prawda modele postaci mają swój styl (zwłaszcza ich rysunki w czasie statycznych dialogów), wszystko to jednak czuć mocno wyeksploatowanym oldschoolem. Lepiej jest w kwestii dźwiękowej, choć i tutaj brzmienia muzyki tła aż za bardzo coś nam przypominają. Voice-acting należy uznać za udany, jeśli nie liczyć - ponownie - głównego bohatera. Czy więc, w ostatecznym rozrachunku, warto zagrać? Na bezrybiu... i Stella Finalem, a przyznać muszę, ze w pewnych momentach gierka nieźle wciąga, choć jej "powszedniość" może irytować. Nie zapowiada się tez, by miała dotrzeć do Europy. □













WERDYKT Stara

ATLUS STRATEGIA RPG

6 7 7

7-

Niewyróżniający się z tłumu, taktyczny RPG wzorowany na FFT.

PLUSY	MINUSY
▲ ciekawa fabuła/ma	▼ klasyczny bohater
▲ tworzenie przedmiotów	▼ głupota przeciwników
▲ Viper i Jada	▼ monotonne walki

OCENY: SENTINEL 7+

1 GRACZ, MEMORY 764KB



Pila



American Chopper

Developer Creat Studio
Platforma PS2, Xbox
Plusy motory
Minusy grafika i fizyka

Przed nami gra na bazie programu telewizyjnego o motorach. Gracz składa sobie motor (to dużo powiedziane, bo mamy kilka części na krzyż) i rusza przed siebie, wykonując kolejne zlecone misje niczym w GTA (a to już na pewno za dużo powiedziane). Raz mamy wygrać wyścig, innym razem zgubić policję lub przestraszyć przechodniów (czytaj: prawie ich przejechać). I wszystko mogło być nawet w porządku, gdyby nie żałosna grafika, dosyć toporny model jazdy i błędy w kodzie gry. Nawet fani motorów będą kręcić nosem. Przy tym tytule stareńki Road Rash: JailBreak to czysta poezja. A na koniec należy dodać, że omawianą grę o



amerykańskich ścigaczach zrobili... Rosjanie. Brawo ☐ [dżujo]

Ocena: 3+



Mega Man X: Command Mission

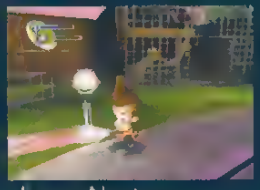
Developer Capcom
Platforma PS2, GC
Plusy Mega Man jako RPG
Minusy liniowość, dźwięk

Mega Man to legendarna seria, dlatego też trzeba eksploatować ją do oporu. Tym razem Capcom postanowił zrobić z niej erpega. Początek jest całkiem klimatyczny. Opuszczona baza, ekipa zbuntowanych robotów i zdrada naszego współtowarzysza. Szkoda tylko, że grafika jest zbyt kolorowa (za dużo ciepłych barw), a postacie wyglądają jak



plastikowe zabawki z przeceny. Także i fabuła szybko się nudzi. Przekształcając się jedynie w żmudną eksplorację i kolejne losowe potyczki (są także fajni bossowie). Sama walka odbywa się w klasycznym systemie turowym. Do dyspozycji mamy szereg umiejętności i przedmiotów znanych z serii, gdyby tylko całość była trochę trudniejsza... Gra tylko dla fanów RPG i serii. ☐ [dżujo]

Ocena: 6



Jimmy Neutron: Attack of the Twonkies

Developer THQ
Platforma PS2, GC
Plusy humor, gadżety
Minusy kopiowanie innych

Jimmy Neutron to dzieciak geniusz, który musi uratować świat przed kosmitami. Gra zapowiadała się kiepsko, tymczasem czekała na mnie niespodzianka. Zbieramy sobie kolejne przedmioty, z których to mały bystrzak składa bronie i różne urządzenia (np. buty magnetyczne), mamy proste zagadki logiczne. Tak, porównanie do



Ratchet & Clank jest jak najbardziej słuszne. Gra czerpie ze znanej serii gdzie popadnie, chłopak ma nawet mechanicznego towarzysza. Co jednak przekonało mnie do tego tytułu, to humor. Świetny dubbing (bez dobrej znajomości angielskiego nie da rady) i gagi (w pewnym momencie musimy pokonać szkolnego "kanka", zrzucając mu na głowę encyklopedię). Zaskakująco niezły tytuł. ☐ [dżujo]

Ocena: 5+



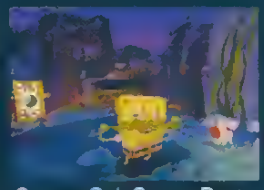
Chicago Enforcer

Developer Kemco
Platforma Xbox
Plusy lata trzydzieste
Minusy topornie



O tym, że Xbox ma pod dostatkiem dobrych strzelanin z pierwszej osoby, wie każde dziecko. Pomimo tego ktoś próbuje wykorzystać popyt i sprzedać Graczom badziewie. Gangsterka w latach trzydziestych (klimat w stylu gry Mafia) to jedyny plus Chicago Enforcer. A reszta jest milczeniem i płaczem nad mechaniką oraz oprawą graficzną rodem sprzed roku 2000. Puste ulice, kilka klatek animacji dla przeciwników, brak sensownej fabuły. Pozostaje nam jedynie walka, szkoda tylko, że sterowanie i celowanie to śmiech na sali, a AI przeciwników poszło na piwo do innej gry. Można też pograć przez linka lub Live (maks. 8 osób). Tylko po co? Trzeba nałożyć prohibicję na tę grę! ☐ [dżujo]

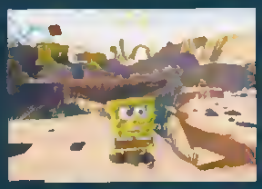
Ocena: 3-



SpongeBob SquarePants: The Movie

Developer Heavy Iron Studios
Platforma PS2, Xbox, GC
Plusy pełen absurd
Minusy schemat

Tytuł na podstawie kinowej wersji zupełnie nieznanego u nas serialu animowanego SpongeBob. Oczywiście gra nie mogła być niczym innym, jak klasycznym platformerem. Sterujemy (teraz będzie nieźle) żółtą, gadającą gąbką w sztruksowych spodniach i czerwonym krawacie oraz jego kumplem, rozgwiazdą z nadwagą w



kąpielówkach (musiałem to napisać). Duet po drodze zbiera świecidełka, za które kupujemy lepsze ciosy. Co kilka leveli mamy zjazd w wannie lub hamburgermobilu (bez komentarza:). Wszystko to brzmi idiotycznie, ale gierka ma całkiem zgrabną oprawę i wygodne sterowanie, a cała ta chora otoczka tylko podnośni grywalność (głos SpongeBoba rozwala). Gąbczasty może spodobać się nie tylko dzieciom. ☐ [dżujo]

Ocena: 5-



NAMAX

wymień swoje gry

na UŻYWANE lub NOWE!

W naszej ofercie znajdziesz
- gry używane już od 30 zł,
- nowe od 59 zł,
- na bieżąco wszystkie ukazujące się nowości.

Prowadzimy wymianę wysyłkową na cały kraj. Bezpłatny katalog z naszą ofertą.

dla stałych klientów częste RABATY
Profesjonalna i szybka obsługa.

79 zł — JAK 3
79 zł — Ratchet & Clank
tel. — God of War
tel. — MoH European Assault
tel. — Tekken 5
80 zł — Killzone
80 zł — SH4: The Room
80 zł — Pandora Tomorrow
80 zł — TG Black Monday
70 zł — Grand Theft Auto V. City



COLD WINTER







Esencja rozgrywki, mimo paru wyraźnych niedoróbek, naprawdę zastanawia. Jest tutaj tyle ciekawych akcji, tyle smaczków, że na ich bazie można było stworzyć potężny hit...

Ze jak? Zimna zima? To może jeszcze ciężkie ciężary, masło maślane, karika papieru? Chociaż z drugiej strony - takie mamy czasy, za zimą może obfitować w raptowne ocieplenia, ogłupiałe bociany oraz tornada nadciągające do kraju, masło robi się z poliestru i mielonych trocin, a papier to w ogóle wyrasta na plecach laboratoryjnych myszek i jest betonowy... Tylko ciężary nadal lżejsze być nie chcą. Nic to. Ważne, że autorzy Cold Winter poszli chyba tym tropem i jak na "mroźny" tytuł przystało, większość czasu spędzisz tutaj na zwiedzaniu mniej lub bardziej zaproszonych, upalnych miejscówek Bliskiego Wschodu. No tak.

Otwarcie gry jest zupełnie takie, jakie być nie powinno. Nie reprezentatywne, bez polotu, średnie jeśli chodzi o klimat i wrzucone w dość prymitywne korytarze. Ot, chińskie więzienie polityczne, z którego po długotrwałych torturach wyciąga Cię zaprzyjaźniona laseczka. Ty nazywasz się Sterling, kiedyś byłeś agentem brytyjskiego wywiadu (MI6 - jak Bond!), a teraz wszyscy po prostu o Tobie zapomnieli. Prawie wszyscy. Łapiesz więc spluwę i kosisz strażników w schematycznych, ustawionych pod kątem prostym lokacjach. Przetrzymej jednak ten fragment. Pomyśl, że pod koniec wstępu czeka Cię ostre rozprawa z helikopterem na już całkiem przyjemnym, utrzymanym w orientalnej stylistyce placu, a później to w ogóle zobaczysz swoją wybawczynię w stringach! Odrzuć pierwsze, słabe wrażenie, by odkrywać shooter FPP z subtelną, ale niezwykle elektryzującą dawką uroku. Wciąga sama fabuła - przedstawiona trójtorowo, obfitująca w filmiki z dosadnym klimatem i ostrymi dialogami. Wciąga też zestaw akcji oferujący miejską batalię na zapchanych śmieciami ulicach Egiptu, jatkę w haremie, czajenie się ze snajperką wokół militarnej bazy czy co rusz podkładanie jakichś ładunków. Wycieczka jak z biura podróży.

Oprócz całej wywrotki strzelania, Cold Winter oferuje też trochę sekcji zręcznościowych (skakanie po rusztowaniach, pływanie itd.) i trochę partii logicznych. Ciekawie wypada opcja znajdowania przeróżnych przedmiotów + przeszukiwania jeszcze ciepłych zwłok. Dzięki temu zgarniesz masę pożytecznie nieprzydatnych śmieci. Kawałki drutu, ubrań, stare butelki, budziki, jakieś cążki. Co z tym można zrobić? Ano przykład wytrych pozwalający dostać się do zbrojowni albo hotelowego pokoju. Po co tam się dostać? Ano po to, by znaleźć plastik. Plastik w połączeniu z budzikiem i kanistrem benzyny da coś w stylu miejskiego napalmu - piękną, zapalającą bombę czasową. Zaczynasz łapać klimat? Resztki ubrań wartowników nasączone paliwem i wepchnięte do butelek to oczywiście koktajle Mołotowa. Można się trochę pobawić konstruując wykrywacze ładunków, miny czy inne gadżety. Nie jesteś Bondem, pracujesz wyłącznie dla kasy, kiniesz, zabijasz żebraków, brutalnie przesłuchujesz informatorów. Dlatego też i Twoje zabawki to nie wymuskane elektronika, a raczej 'szkoła uhcy". Ale sprawdzają się równie dobrze.

Ikra. Jaja. Zacięcie. Czuć, że mimo kilku schematów i wad, Cold Winter ma to w sobie. A przynajmniej ja to znalazłem. W jakiej innej produkcji możesz zrobić z przeciwnika krwawy ochłap mięsa, zedrzeć z niego resztkę ubrania i wykorzystać do podpalenia jego kumpli? Tutaj to normalka! Zaawansowane procedury silnika Havoc pięknie radzą sobie z fizyką czy rozchodzącym się ogniem. Targanych ołowiem denatów można sponiewierać na wszystkie strony.



■ Ogień wykonano może nie tyle super realistycznie, co bardzo malowniczo. Miło popatrzeć na buchające jęzory, wrogich bolków przechodzących w stan pt "żywe pochodnie", targające obiektami, tłuczuchowe eksplozje...





■ Opisywany efekt zbiornika z gazem, który uczy się latać. Screen wyżej - żółte wnętrze multiplayerowej mapy. Wprowadzie mniej plastyczne od fabularnych scenerii, ale za to pozwalające zespołowo kombinować.

Rogue Agent + Killzone...

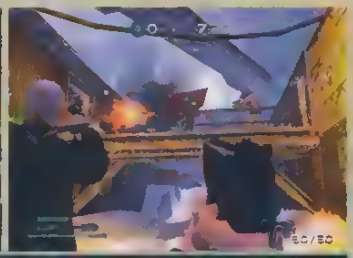


Fabuła - choć opowiedziana ciekawie - jest zwyczajnie tendencyjno, interakcja najczęściej ogranicza się do przestawienia jakiegoś elementu otoczenia (o szkodo - potencjał silnika fizycznego można było wykorzystać w znacznie większym stopniu), nierówny "dizajn" i monotonio lokacji nadwyraz szybko dają się we znaki, a niedopracowane AI oponentów w połączeniu z częstokroć komicznie wyglądającymi dekapitacjami (mocno przesadzony efekt "szmacianej lalki") oraz hektolitrami przelewającej się przez ekran krwi sprawiają, iż do samej rozgrywki ciężko podchodzić poważnie. I choć cieszy obecność rzadko spotykanych rozwiązań (m.in. możliwość konstruowania mniej lub bardziej niaprzydatnych przedmiotów), o samo rozgrywka bywa satysfakcjonująca. Chłodną Zimę z czystym sumieniem jestem w stanie polecić tylko "wygłodniałym" fanom gatunku. [sentinel]

Ocena: 7



■ Zamówiłem Żubrówkę. Barman na to: "z Żubra wodą? Ze świętej krowy?!" No i dostałem butelkę.



■ Wyszliśmy przed klub. Pokazałem Arabom, że Żubr w trawie puszcza pawia. Nie było czego zbierać.

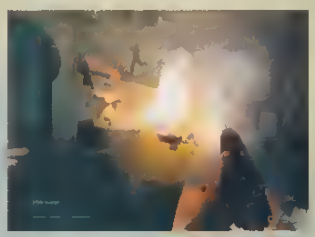


■ Ostatnie, pamiątkowe zdjęcie Władka G., nieznanego statysty z Kielc. Myślał, że Żubr jest za rogiem. A to był snajper

(dobrze oddane bezwładność) włączając w to urywanie rąk, nóg czy głów. Posoka chlapie aż miło. Nic więc dziwnego, że gra jest dla dorosłych. Interakcje dotyczy też wszelkich innych obiektów - od beczek i skrzyń poczynając, a na meblach kończąc. Można je podnieść, gdzieś cisnąć, przewrócić. Kopnięcie stołu, by uzyskać osłonę do prowadzenia ognia zdarzy się zarówno Tobie, jak i Twoim przeciwnikom. Wprawdzie oni to mają akurat poskryptowane, w końcu i tak tępo idąc na rzeź, ale cóż. Motyw zaawansowanej fizyki developer starał się podkreślić jak często tylko mógł - czy to delikatnie przez erbuzy toczące się na arabskim jarmarku, czy bardziej dosadnie, pokazując scenę wysadzenia zabarykadowanych gratami drzwi. Tudzież rozbicia na części pierwsze jakiejś przybudówki. Drobne elementy latają w powietrzu jak Rumuni po dworcu. Do tego z przestrzelonych pudeł sypią się wióry i pył, nad ulicami unoszą się delikatne obłoki dymu, a wokół ciał krążą muchy. Czego chcieć więcej? Sprawdź dynamiczne cienie czy świetnie reagujący na uderzenia worek treningowy wiszący w jednym z barakow. Nie sposób tego nie polubić.

Na mnie największe wrażenie wywarły dwa smaczki. Eksplodujące butle to pierwszy. Uwalniają one obłok gazu, który momentalnie się zapala, wyrzuca całe zestawo w górę, powodując jego obrót i solidną falę uderzeniową. Poezja, szczególnie jeśli w pobliżu zaplątało się kilku bolków! Motyw łańcuchowej reakcji, która zawaliła całe rusztowanie, nie długo wszedł mi w głowę. Podobnie reagują potraktowane dłuższą serią samochody - siła wybuchu wyrzuca je hen wysoko, by ze momencie grawitacja ściągnęła ważący przeszło tonę wrak w dół. Impet stali, huk uderzenia - tego trzeba samemu doświadczyć. Drugi motyw to megarealistycznie rozchodzący się biały amog wywołany granatem dymnym. Kiedy jakiś bolek cienął mi go pod nogi w wąskiej uliczce, ja zacząłem się wycofywać a ściana dymu powoli szła na mnie - naprawdę mnie zamurowało. "Jednak to nie wielki killer, a mały smaczek w słabo reklamowanej grze aprawił, że szukam szczęki" - tak pomyślałem i strzeliłem się azpedlem w ryj, żebym ne przyszłość nie zakładał, że nic mnie już w tej branży nie zaskoczy. A poczekaj aż zobaczysz granaty oślepiające.

Żeby jednak nie było tak sielankowo - Cold Winter jest dość nierówny. Zderzają się miejscowki jak z obrazka, jast jednak sporo uproszczonych scenerii, lokacji utrzymanych czasem w zbyt podobnej stylistyce sztampowych tekstur. Do tego dochodzą raczej oszczędne modele postaci, ich inteligencja na poziomie betonowego słupa, no i sporadycznie, bo sporadycznie, ale jednak mocno przycinająca animacje. Jednym słowem gra nie ma wielkiego rozmachu topowych produkcji. Obfituje za to w masę przyciągających uwagę elementów, do tego bardzo udany klimat. A to już coś. Spora w tym zasługa profesjonalnie przygotowanej ścieżki dźwiękowej - egipski motyw podkręcony gitarą elektryczną, kiedy ostro rąbiesz z uzika w płonącym lokalu, idealnie nadawałby się do jakiegoś dużego kina akcji! Poważnie. Podobnie świetnie dobrane, charakterystyczne, pełne różnych akcentów dialogi (brytyjski film o gangolach jak się patrzy!). No i nie zapominajmy o trybie multiplayer (czterech koleżków na dzielonym ekranie, ośmiu przez Net) który przy tak szerokim arsenale, jaki tutaj zaoferowano i takiej fizyce otoczenia po prostu nie mógł być słaby. I nie jest.



Nie dostaliśmy jeszcze Half-Life 2 z jego genialną fizyką, shooter Black z eksplodującymi furami to też nadal tajemnica. Cold Winter świetnie się więc nadaje, by chwilowo zaspokoić apetyt.

Lubię takie zaskoczenie. Spodziewałem się przeciętnej produkcji, dostałem jednak układankę, która z pewnością ma coś w sobie. Szaenaście misji zamknęło się nad moją głową. Zostawiłem przykryte pyłem biedne, arabskie slumsy, zalane wodą ścieki, terrorystyczne instalacje. Zostawiłem stacjonarne karabinki orzące przedpole, przewalające się przez ulice ciężarówki, uruchamiane wózki widłowe i kilka innych logicznych patentów. Zostawiłem dosadną, dobrze napisaną opowieść jej nieokrzesanych bohaterów. I jestem usatysfakcjonowany. A o to przecież chyba chodzi? Tylko czemu save zabiera ponad 2 megabajty?! □









SKLEP INTERNETOWY www.menago.com.pl







Oferta ograniczona. Wszystkie promocje trwają tylko tak długo jak są towary. To jest gwarancja.

Pokemon Fire Red + Wireless Adapt (GBA)	169	Star Wars Episode III: Revenge Of Sith (PS2)	199
Pokemon Leaf Green + Wireless Adapt (GBA)	169	Midnight Club 3 : DUB Edition (PS2)	189
Harvest Moon: Friends Of Mineral Town (GBA)	169	The Bard's Tale (PS2)	179
Dragonball Z: Supersonic Warriors (GBA)	169	Get On Da Mic + Mikrofon (PS2)	169
Super Mario Advance (GBA)	149	Władca Pierścieni: Trzecia Era PL (Ps2)	169
Super Mario World: Super Mario Adv. 2 (GBA)	149	Shellshock: Nam '67 (PS2)	149
The Legend Of Zelda: The Minish Cap (GBA)	149	SmackDown! vs. Raw (PS2)	149
Wario Land 4 (GBA)	149	Pro Evolution Soccer 4 (PS2)	149
Mario And Luigi: Superstar Saga (GBA)	149	Prince Of Persia: Warrior Within (PS2)	149
Mario Kart: Super Circuit (GBA)	149	Crash Bandicoot: Twinsanity (PS2)	139
Yoshi's Island - Super Mario Advance 3 (GBA)	149	Mortal Kombat: Deadly Alliance (PS2)	99
Dragonball Z: Taiketsu (GBA)	149	Donkey Konga + kontroler (GC)	179
Golden Sun 2 - The Lost Age (GBA)	149	Paper Mario: The Thousand Year Door (GC)	179
Advance Wars 2 : Black Hole Rising (GBA)	149	Pokemon Colosseum +pamięć 59 blok. (GC)	179
Scooby-Doo Mystery Mayhem (GBA)	139	Fifa Football 2005 (GC)	159
Super Mario Adv. 4: Super Mario Bros. 3 (GBA)	139	Mario Power Tennis (GC)	159
Metroid: Fusion (GBA)	139	Prince Of Persia: Warrior Within (GC)	159
Finding Nemo (GBA)	139	The Lord of the Rings: The Third Age (GC)	159
Crash Bandicoot XS (GBA)	139	True Crime: Streets Of LA (GC)	159
Kirby: Nightmare In Dream Land (GBA)	139	Metal Gear Solid: The Twin Snakes (GC)	149
Peter Pan: The Motion Pictura Event (GBA)	129	Tales of Symphonia (GC)	149
Crash Nitro Kart (GBA)	129	Mario Kart: Double Dash !! + Zelda CE (GC)	129
Metroid: Zero Mission (GBA)	119	HeadSet (Microsoft) + Halo 2 (XBOX)	279
Oddworld: Munch's Oddysee (GBA)	119	Halo 2 (XBOX)	169
Final Fantasy: Tactics Advance (GBA)	119	Fable (XBOX)	179
Disney's Magical Quest (GBA)	109	Pro Evolution Soccer 4 (XBOX)	149
Super Monkey Ball Jr. (GBA)	99	Shellshock: Nam' 67 (XBOX)	139
Megaman Zero 2 (GBA)	89	Spyro: A Hero's Tail (XBOX)	139
Megaman Zero (GBA)	79	Ninja Galden (Classic) (XBOX)	129







Czynne: on - pt. 11^00-16^00, sobota 10^00-15^00

Szczecin, ul. Bohaterów Warszawy 93, tel. 091 48 40 329, tel./fax 091 48 40 127



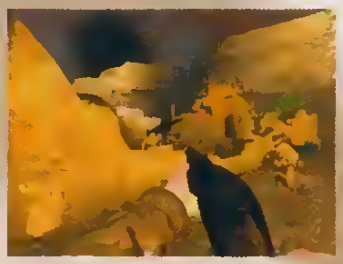
Medal of Honor

WOJNA W EUROPIE

Na wstępie dostajesz ciężką rakietą w baniak... No prawie. Zaczynasz ogłuszony potężną eksplozją. Rozmazanie, zwolnione tempo. A później wszystko przyspiesza. I tak przez całą grę!

Przeżyłem to. Przeżyłem, bo jestem w jednym kawałku, choć granat rozsmarował trzech moich towarzyszy, wbijając mi w udo zęby jednego z nich. Przeżyłem także w tym sensie, że trud tamtych zmagań, masowe umieranie, dosadnie odcisnęły się w mojej świadomości. Pamiętam smog nad zbombardowanym Stalingradem, promienie słońca tańczące na brukowanych uliczkach francuskiego Saint Nazaire, morderczą zimę w Ardenach. Pamiętam dziesiątki oddanych istnień, by o kilka metrów przesunąć kołczaste zasieki... tony wystrzelonej amunicji, by zdobyć nadwęglone świstki papieru..., kubły krwi, by mieć za sobą o kilka rozpadających się cegieł więcej... Pamiętam wszystko. Byłem tam.

"I chcę zapomnieć!" - tak dodałby zapewne weteran Drugiej Wojny Światowej. "I chcę zagrać jeszcze raz!" - tak doda weteran Medal of Honor: Wojna w Europie. Reszta tekstu pozostanie dla obu panów identyczna... Bo co tu dużo czarować, król powrócił! Oto dostałem w końcu w łapy tytuł, który pokazuje trud wojny w najbardziej przyjemny ze sposobów. Wesoło balansuje między taktyką na polu batalii, a hurtową rozwałką. Ma sporo ciężaru w postaci co rusz ginących kumpli,



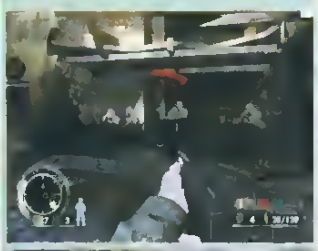
a jednocześnie rajcuje przepuszczonymi szturmami, pośpiesznym wybijaniem okien (by prowadzić ostrzał), tłumami ludzi biegających w przedpolu, latającymi ciałami, efektownością wojennej funi, strzelającymi słupami ognia, okrzykami zabijanych i zabijających, skokami ze traktor (o czym później), waleniem kolbą w ciężko opancerzoną czołgi, kopaniem granatów... Ufff! Jest tego cały, gigantyczny bagaż. I chrzanię poprawność recenzji, budowanie napięcia. Przytoczę Ci jedną z akcji, po której cała reszta tekstu będzie już tylko zbędną formalnością... Wraz z trzyosobową ekipą wpadłem między stalowe baraki stanowiące część zabudowań jakiejś niemieckiej fabryki. Wokół zacinał deszcz, waliły pioruny, szalała burza. Moi ludzie przylegli plecami przed wejściem do jednej z hal. Wydałem rozkaz, zobaczyłem w tle kołyszącą się na łańcuchu rakietę typu ziemia-powietrze, czających się pod nią Niemiaszkow, wybiłem szyby, upuściłem granat i... mój mózg rozniosło na pobliskich płotach! Ghe, ghe! Nie me tak dobrze - musisz czytać dalej.

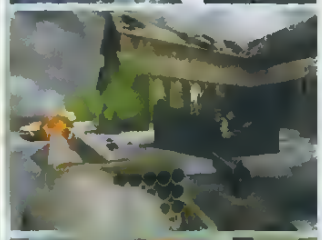
Zabierz kumpli, napisz testament!

Dowodzisz małym zespołem żołnierzy. Nie zawsze. Niekoniecznie. I nie bez krzty sadyzmu. Dowodzisz jednak z dużą dawką przyjemności. Można chłopakom szybko wskazać miejsce, które mają zabezpieczyć, można też przywołać ich do siebie. Tyle. Liczy się dynamika działania, krótkie, mocne uderzenia. I to wystarcza do niezłego kombinowania na polu akcji. Wysyłasz ziomków bokiem, by ściągnęli na siebie ogień, sam zachodząc zaberykadowanych strzelców z drugiej strony. Biegniesz wraz z nimi, mocną "falą" rozbijając nazistowski oddział... Kezesz im zostać w ukryciu, lekko "skredenkowo" eliminując najcięższe punkty i przywołujesz ich, by dobili pełętające się mięso armatnie... Takie tam przykłady. Najważniejszy jest fakt, że chłopakom wyposażono w bardzo sprawne AI



■ Wąskie zabudowania, gruz walający się na ulicach, pociski uderzające w domy... To wszystko wygląda bardzo autentycznie. Żołnierze pokrzykujący do siebie, potrafiący wyczaić konkretną osłonę terenu, prowadzić ogień zaporowy... To z kolei sprawia, że misje autentycznie się również odczuwa.







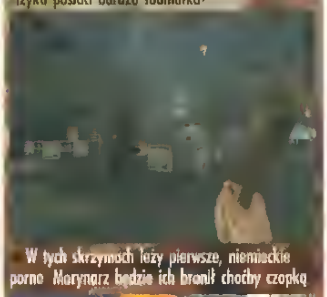
■ Polowanie na czołg na tych mroźnych terenach rozgrzewa. Szczególnie ekipę wewnątrz.



■ A tego gronocikiem! Z resztek tych czołgów Niemcy za parę lat zaczną robić Trabanty.



■ ...gdyby robili spadochrony, Hans jeszcze by żył. Izyka postaci bardzo śmiesznie!



W tych skrzyniach leży pierwsze, niemieckie porno. Marynarz będzie ich bronił choćby czapką.



Eksplozje malowniczo wkomponowują się w popękane domy, baroki, czy kościoły.

Korzystają niemal z każdej osłony, schylają się, fortyfikują za załamaniami. Po prostu działają jak zawodowi żołnierze. Raz próbowałem ich wysłać w centrum płonących zgliszczy - nie dali się oszukać, zabezpieczając ten punkt z jak najbliżej rozlokowanych, osłoniętych pozycji. Cwaniaczki. Czasem wprawdzie coś im odwali i dadzą się ściąć stacjonarnemu karabinkowi, tudzież wzajemnie będą się ostrzeliwać w jakimś tunelu, za cholerę nie chcąc pójść dalej, ale na szczęście zdarza im się to sporadycznie. Bal Trafisz na momenty, kiedy będziesz się od nich uczyć! Oczywiście wyposażono ich we wskaźniki energii, a co za tym idzie: a) przy złych rozkazach są w stanie w miarę szybko opuścić ten padół; b) trzeba ich leczyć apteczkami. Bo wprawdzie samotna rozgrywka jest tu możliwa, ale Wojna w Europie traci wtedy jakąś 1/3 swojego uroku, a przy wyższym niż Easy stopniu trudności robią się schody. Ostre, wysokie i z bandą Niemiaszków na każdym. W późniejszych misjach niezwykle ciężko je w taki sposób przejść.

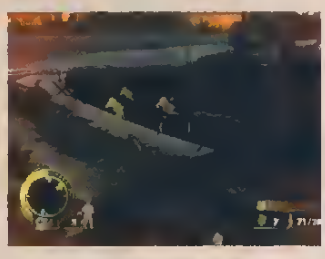
Duży ruch. Oddział żołnierzy... Dwie pierwsze składowe równania. Co mamy dalej? Pomysł był prosty. Jaki element wepchnął Medal of Honor: Frontline na szczyt konsolowych strzelanin? Szturm na plażę Omaha! No to w Wojnie w Europie ten motyw wrzucono w kilkudziesięciu wariantach, rozciągnięto na dłuższe fragmenty i ole! Byki rajcowności rozniosły tłumek Graczy. Co ruszę trafiasz tu na bardziej rozległy, otwarty kawałek terenu, gdzie w równych proporcjach umierają Twoi kumple i naziści, grupa walczy z grupą. Ty musisz się przez to wszystko przebić. I to nie przebić biegnąc z okrzykiem na ustach, frontowym przesmykiem, ale kombinując. W tym tkwi taktyczny aspekt rozgrywki. W metodzie szybkich zrywów, precyzyjnych strzałów (każdą broń możesz przyłożyć do policzka), systematycznego chowania się za elementami scenerii czy przywierania do gleby.



■ Wreszcie pobawiono się pogodą - lekko prószący śnieg, mocny deszcz, ołowiane wschody i zachody słońca...

I jest naprawdę pięknie. Zrozumiesz to, kiedy zobaczysz portowe doki szturmowane przez wylewających się ze stetku żołnierzy. Gdy będziesz przebijał się przez resztki zawalonych kamienic w St Nazaire, gdzie żołnierze szukają choćby skrawka muru chroniącego przed snajperami. Kiedy wpadniesz na rozległy cmentarz, tuląc się do granitowych nagrobków... Podczas zwiedzenie rozoranej ostrzałem artylerii katedry... A kiedy przywita Cię ponury Stalingrad albo włoski koło pasma Ardenów, gdzie Hitler uderzył z ostatnią ofensywą, wojenny chaos po prostu wyrwie Ci tchawicę. Ta gra zaczyna się od wbicia niszczyciela w nadmorską przystań, a kończy dwa rezy lepiej.

Udany miks skryptowanych zdarzeń, które pojawiają się tu dość często i dynamicznie zmieniającego się zachowanie wszystkich żołnierzy (Twoich/nezistów). Dzięki temu Wojnę w Europie chłonie się bez chwili.



Wokół Ciebie co rusz ktoś biega, coś wykrzykuje, umiera... Na ekranie pojawia się średnio kilkanaście postaci. Nic dziwnego, że front wydaje się teraz bardzo dynamiczny. I o to chodziło!

Bądź ambitny - spal wszystko!

Liniowość - to był zarzut atakujący ostatniego Medal of Honor (Rising Sun). Teraz rozbito ją jak tylko pozwalały na to możliwości sprzętowe PS2. Jedno uderzenie to wspomniane przed chwilą tereny otwarte. Druga to liczba zadań, których możesz się podjąć w obrębie każdej misji. Możesz, nie musisz. Wiąże się z nimi nie tylko zdobycie lepszej oceny, ale również tzw. ikon odnowy, czyli swoistych przenośnych checkpointów. W przypadku śmierci, jeśli dysponujesz jednym z nich, Twój chłopek wstaje z ziami (na zwolnionych obrotach, przy ładnym blurze), momentalnie powracając do walki. Patent całkiem wporzo pomyślany. Dlatego warto cofać się, sprawdzić jakieś zapomniana poddasze, tudzież boczne odnogi. Nie dość, że zgarniesz tajne dokumenty czy wytropisz nazistowskiego oficera (twardsi przeciwnicy, ne wzór mini-bossów), to jeszcze ułatwisz sobie nie tak znowu lekką, główną przeprawę. Dla szperaczy przygotowano chociażby oddział Rosjan ze swoją misją ukryty w jednej z piwnic, zacumowaną w bocznych dokach łódź podwodną, którą można wysadzić, tudzież np. wąski, pustynny wąwóz w Afryce, gdzie rozbili się brytyjscy lotnicy. Przyjemnie czasem zostawić główny front, potężną wrzawę na rzecz bardziej kameralnego, klimatycznego machania karabinem.

znużenia. Z misji na misję robi się coraz bardziej intensywnie. Co rusz napotykasz przyjazne oddziały zbierające właśnie siły do ataku, uginające się pod ostrzałem czy broniące jakichś zabudowań. Będziesz też świadkiem nalotu bombowców, eksplozji rurociągów, zajmiesz się ciężkozbrojną koleją, przewrócisz wieżę nadawczą, nie mówiąc już o atakowaniu przy pomocy wyrzutni rakiet całych batalionów czołgów... Z tymi ostatnimi jest zresztą sporo zabawy, bo jak Ci taki nagle łupnie spomiędzy rozpadających się, płonących domów... Można odstawić krótką, peniczną szamotaninę. Oj tak. A właśnie! W tego Medal of Honor wciśnięto też buzowanie adrenaliny, co podbijasz przez ostre akcje, jednostrzałowe ściągnięcia przeciwników czy leczenie własnych ludzi. Tryb a la bullet-time, czyli zwolnienie tempa, filtr graficzny, wyciszenie dźwięku, do tego pociski od razu zmiatające wroga i chwilową nietykalność? Proszę bardzo!



■ Przeprawa przez front to czysta partyzantka. Biegniesz, padasz za osłonę, strzelasz, sprawdzasz kumpli, wstajesz, biegniesz...



■ 1. Kiedys wychodzę na wioskę, patrzę, a tu Zdzisiek wali ze stodoły do kotow



■ 2. Pomyslałem "pijany pewno, no to mu pomogę żeby chociaz jednego w nogę trafił"



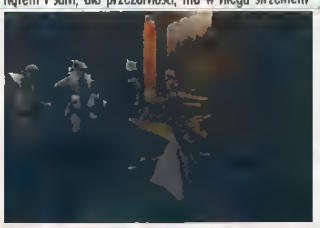
■ 3. No i się zagalopowalismy. Z dymem puściliśmy bibliotekę, jakichś turystów i monopol.





■ 4. Co za głupie pomysły strzelają Ci do łba! Kilka krzyknąłem i sam, dla przezorności, mu w niego strzeliłem.









III Wojna Światowa?

O tematyką Drugiej Wojny Światowej zahacza coraz więcej tytułów... Call of Duty, Brothers in Arms, nadchodzący Commandos Strike Force czy wreszcie Medal of Honor. Super, bo i stylistyka i grywalność ciekawa. W końcu jednak trochę się nam to przejada - wszyscy będą budować misje oparte na podobnych scenariuszach i wydarzeniach historycznych (obrona Stalingradu to już teraz motyw kilku wymiennych produkcji). Zaraz po tych realiach developerzy robią przeskok i zapodają nam shootery FPP o futurystycznych, militarnych konfliktach (Halo, Killzone, Project: Snowblind). Dlaczego jednak niazat po tytułem. "współczesny, wrzucony w duże metropolie konflikt" jest nadal pusta? Nie chodzi mi o działania gdzieś na odległym, nierealnym froncie (jak w Marcenaries czy Full Spectrum Warrior), ale obronę współczesnego, zdewastowanego Paryża, Berlina czy Rzymu przed np. fikcyjnymi armiami znad Bałkanów. Mam na myśli pokazane wyimaginowanej III Wojny Światowej, opartej na znanych miastach i obecnie dostępnym sprzęcie. Przebijanie się przez zawalone gruzem centra handlowe, skrzyżowania, gdzie czołgi jeżdżą po zgniecionych mercedesach, wielkie billboardy służące za osłony... Czy to nie byłoby ciekawa? Freedom Fighters pozwalający poczuć w Nowym Jorku wyraźnie dał do zrozumienia, że tak! □

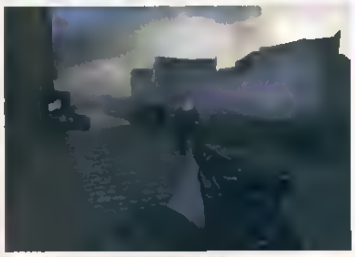
Nie da rady tego odpalać za często, więc motyw ma tu swoje miejsce. Połącz to z przestrzeliwaniem szyb podczas rajdu przez jakieś baraki, zdobywaniem okopów, kluczeniem wokół strzaskanych kamienic czy ostrzeliwaniem smaganych piachem wieżyczek wartowniczych, a wyda Ci się naprawdę naturalnym następstwem wojennej zadymy.

Zapamiętaj każdą roderę. To może być ostatni widok w Twoim życiu.

Wszystko prezentuje się bardzo stylowo - widać odsłonięte szkielety dachów, przeorane pociskami konstrukcje, gruz zawala ulice, dym i kurz domykają wojenny teatr. Do designu praktycznie nie sposób się przyczepić - płynnie wymodelowane tereny, masa obiektów, sporo cieszącego oko brudu. Fizyka postaci pozwala im płynnie uginać się w czasie biegu i latać po większych eksplozjach. Dorzuć do tego umiejętnie stosowany bloom, przeróżne warunki atmosferyczne (od świtu po ciemne noce i malownicze wschody słońca) oraz fajnie rozpięty scenariusz pozwalający szeleć zarówno w piaskach afrykańskiej pustyni, jak i pośród ardeńskich śniegów. Kilka widoków jest jak z obrazka - brukowane uliczki St. Nazaire, czołgi przebijające się przez zawiesinę dymu, otulone białym puchem kotliny, wjazd do Stalingradu. Wprawdzie wrażenie trochę psują sekcje zamknięte wnętrze fabryk i bunkrów (jednolite tekstury, słabe popisy architektoniczne), ale na szczęście są one w zdecydowanej mniejszości. Specyfika otwartych przestrzeni sprawdza się natomiast idealnie.

Oprawa dźwiękowa, jak to zwykle bywa w przypadku produkcji EA, pięknie podkręca odpowiednie momenty. Wchodząc w zabudowania Stalingradu usłyszysz narastające, rosyjskie chórki, podczas szybkiej ewakuacji włączają się dynamiczne wstawki z użyciem puzonów, a w morderczych szturmach wchodzi podniosła symfonia. Bardzo melodyczne. Bardzo dobrze dobrane czasowo (nie ma przesytu muzy, kiedy trzeba wrzucono niepokojącą ciszę). Razą wprawdzie trochę nuanse, że Niemaszki krzyczą po szwabsku, natomiast partyzanci w Rosji rzucają "For Mother Russia!", ale nie zmienia to faktu, że głosy podłożono profesjonalnie. Przyjemnie sprawdza się też jatka we czterech na podzielonym ekranie, bowiem 16 dostępnych map cieszy różnorodnością (9 z nich to osobne levele stworzone do multiplayerowych trybów, choć oczywiście utrzymane w odpowiedniej stylistyce). Wojna to, jak wiadomo, przyjęcie dla jak największej liczby tudzi, co nowy Medal pokazuje na każdym kroku.





I najważniejsze - nie ma łyżki... są traktory!

Wojna w Europie nie wbiła w mą głowę zbyt wielu zastrzeżeń. Zdecydowanie jednak trochę jej za mało. Cztery duże kampanie (rozbite na kilka misji każda) dają jakieś 8 godzin zabawy. Oczywiście można ne front wybrać się ponownie, bo i spacyfika terenu, i boczne zadanie dają pole do popisu. Ja z pewnością to uczynię. Nowy Medal of Honor ma bowiem wszystko, by powrócić na pozycję lidera wojennych strzelanin FPP - klimatycznie opowiadaną fabułę, dynamiczne środowisko (kilkunastu żołnierzy na ekranie to standard), a przy tym wszystkim w końcu dowiesz się, po co Rosjanom traktory na polu w zimie. No, i do zakopywania wódki! Żeby było zza czego welić z pepeszy do [illegible] Kozacka lekcja histo[illegible]. □

PS. Wersje na PS2 ma [illegible] le mech[illegible] o.

WERDYKT Myszaqa

EA | STRZELANINA

9- | 9 | 8

9-

Wojna na świeżym powietrzu. Masa żołnierzy, akcji i umierania. Klimat przepiękny

PLUSY	MINUSY
▲ oddział żołnierzy	▼ cut za krótka
▲ otwarte tereny	▼ tekstury we wnętrzach
▲ masa ruchu w przedpolu	

OCENY: SENTINEL 8-

J-4 GRACZY, MEMORY 240KB

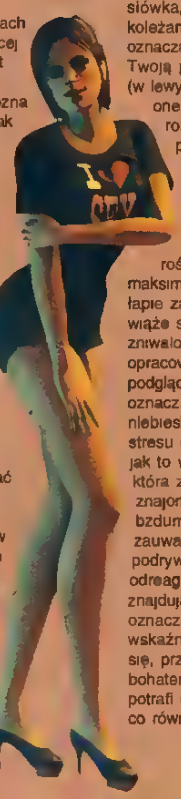
Termin wydania wersji PAL (tak[illegible] Xbox i GC) [illegible]wca 2005



7 SINS

Pamiętam dobrze czasy, kiedy gry konsolowe można było łatwo podzielić i zaszufladkować. Oto nadchodziła nowa generacja wyścigów, bijatyk, platformówek. Dziś rynek jest już na tyle duży/chłonny, że nikogo nie powinny dziwić produkcje typu 7 Sins. Autorzy, grupa ukrywająca się pod nazwą Monte Cristo, stworzyli specyficzną grę, technicznie opartą przede wszystkim na mechanizmach The Sims, jednak charakterem mającą znacznie więcej wspólnego z innym simem - pecetowym Singles: Flirt Up Your Life (to taki pierwszy symulator życia, w którym da się, powiedzmy, pójść na całość). Grę można też spróbować przyrównać do recenzowanego nie tak dawno Playboy: The Mansion (PE#91, ocena "6"). Tyle za w porównaniu do erotyki firmowanej nazwiskiem Hugha Hafnera, ta w 7 Sins ma nieco bardziej ostry wyraz. Na sceny seksu w każdym razie nie licz, bo to nie interaktywne porno.

Akcja rozgrywa się w fikcyjnym mieście Apple City. Jak w każdej większej metropolii, tak i tu znajduje się szereg rozmaitych miejsc, w których można... hmm... zgrzeszyć. Mamy więc klub nocny, ale i np. ekskluzywny sklep z bizuterią czy odzieżą, gdzie zresztą trafisz na samym początku gry. Zaczynamy krótkim tutorialem we własnej chacie - kilka prostych wymian zdań ze znajdującą się w środku kobietą, tak by zapoznać się z systemem pojawiających w grze dialogów. Są banalne i polega to na tym, by w zależności od sytuacji i przede wszystkim stopnia znajomości z daną osobą dobierać odpowiednie zdania. W prawym górnym rogu ekranu ów stopień poufałości z rozmówcą (hmm, przede wszystkim z rozmówczynią) oznaczony jest najpierw jako First Contact. Po dwóch, czasem trzech miłych uwagach przeradza się w Relationship, dalej może już być Flirt, następnie Love itd. I tak jeśli jesteś już np. na poziomie miłości, to możesz śmiało rzucać hasłami typu "masz fajne balony", co we wcześniejszym stadium znajomości skończyłoby się solidnym strzałem w twarz. Przy dobrym prowadzeniu rozmowy kobietę można zaciągnąć na seks w parę minut.



Jest w tym wszystkim z grubsza ustalony cel. Każdy chapter ma różnego rodzaju, z góry narzucone główne zadanie, powiedzmy zgromadzić 1500$. Możesz to zrobić na kilka sposobów, ot, choćby pracując w sklepie, poprzez namawianie klientek do zakupów (miłe siówka, flircik) czy też wyciągając koleżance z pracy pieniądze z portfela. To oznacza mini-grę (o tym za moment). Twoją postać opisują tylko trzy wskaźniki (w lewym górnym rogu ekranu), ale mają one dosyć istotny wpływ na rozgrywkę. Pierwszy, różowy, to poziom hormonów seksualnego napięcia, pożądania, czy jak tylko chcesz to nazwać. Jeśli kobieta zachowuje się zalotnie bądź prowokująco, adrenalina skacze naszej postaci i wskaźnik "seksu" rośnie. W przypadku osiągnięcia maksimum bohater nie wytrzymuje i np. łapie za piersi dziewczynę, co oczywiście wiąże się z jej ostrą reakcją. Jak zniwelować "ciśnienie"? Pomysły są opracowane z jajem - co powiesz na podglądanie pań w przebieralni? To też oznacza mini-grę. Drugi wskaźnik, niebieski, związany jest ze stresem. Do stresu doprowadzać może wiele sytuacji, jak to w życiu - a to nasza rozmówczyni, która zamiast posuwać się dalej w znajomości, opowiada nam swoje bzdurne historie, a to z kolei szef, który zauważy, że zamiast pracować podrywamy klientki. Co powiesz na odreagowanie stresu poprzez obsikanie znajdującej się w lokalu rośliny? To też oznacza mini-grę. Ostatni, czerwony wskaźnik, to stopień irytacji, wkurzenia się, przemocy - w ostateczności nasz bohater nie wytrzymuje i krótko mówiąc potrafi dać w ryj. Można go zmniejszyć, co również wiąże się, tak, z mini-grą.

Te są różne. Sikanie w kwiatek (celujemy w owady), podglądanie kobiety w przymierzalni lub sięgającej po coś z wyższej półki - między nogi/biust. Wszystkie sprowadzają się do wciskania w odpowiedniej kolejności przycisków (jak w grach muzycznych) bądź wyczucie w celowaniu gałką analogową. Po krótkim czasie nudzą. Wciąga natomiast rozgrywka, która mimo prostoty okazuje się być więcej niż dobra, najlepsza ze wszystkich simów na konsoli, w jakie miałem okazję zagrać. Chodzi o to, by stać się znanym i bogatym. Kradnąc, poniżając, wykorzystując innych, sypiając z kim tylko trzeba, nawet z żoną sąsiada. Odkładając moralność na bok, pamiętając, że to tylko gra, można się przy 7 Sins więcej niż dobrze bawić. PS. Graficznie średnio, choć i tak najlepiej z konsolowych simów. Dźwięk - super, zwłaszcza odgłosy. Nastrojowa muzyka też robi swoje. □



7 Sins to tani symulator podrywaczy, który cierpi na dziwne zaburzenie emocjonalne (hi Buzu! [Ś: Buzu, nie przejmuj się, trzymajmy się razem, a Playmon niech podrywa dalej RAQ'a;)]). Na takie biedne teksty, jakie są tu zawarte, można wyrywać chyba tylko puste panienki. Pomysł na grę nie był taki zły (grzeszki), ale samo wykonanie wypada po prostu żałośnie. Po kilkunastu minutach od włączenia konsoli wkrada się taka nuda, że już ciekawsze stają się filozoficzne wywody Shivy. Na koniec powaliły mnie "wyśmienite" mini-gierki, "piękna" oprawa graficzna i niezwykłe pomysły (umyj naczynia, a staniesz się lepszym człowiekiem). Do pieca! □ [Play]

Ocena: 4

WERDYKT Shivy

DIGITAL JESTERS | INNA

6 | 8 | 7 | **7**

Udana gra typu sim, z niektórymi akcjami prosto z filmów XXX i wciągającą (mimo że prostą) rozgrywką

PLUSY	MINUSY
▲ pikantna tematyka	▼ schematyczne mini-gry
▲ oprawa audio	▼ "zdejmowane" (zniknąć) ubrań

OCENY: | 1 GRACZ, MEMORY 493KB

grand theft auto San Andreas

"OSTATNIE SOKI"

Co niektórzy mogą już odetchnąć z ulgą. Ściera powiedział sakramentalne "basta!" i obecne wydanie "Specjałów" to przysłowiowe ostatki. Tym samym kończymy temat GTA:SA na łamach PE - do zobaczenia przy okazji kolejnej gry z tej serii. Dzięki dla wszystkich, którzy podsyłali stosowny materiał do tej rubryki, pozdro ziomale! □ [M@jk]

Czytelnicy nadesłali

Związki homoseksualne (!) [A]

Jeśli masz ochotę na okazanie miłości przedstawicielowi tej samej płci, udaj się do miasteczka Dillimora i zlokalizuj tam mini-gierkę dla dwóch osób (znajduje się ona przed bramą wejściową do General Store)



Teraz Gracz nr 2 wybiera spośród dostępnych bohaterów jakiegoś miejscowego wieśniaka, a następnie podchodzi nim do CJ-a i wciska L1 — efekt jest taki, że partner tonie w rękawach CJ-a, wieńcząc całą akcję namiętnym całusem. Bleh! [Predator]

Bariera to żadna przeszkoda! [B]

We wczesnej fazie gry, zanim zyskasz dostęp do misji odbywających się na terenie Las Venturas (most w San Fierro będzie zamknięty), możesz zaobserwować niesłychaną sytuację



Samochody wyjeżdżające z miasta nie dość, że ignorują zakaz wjazdu, to na dodatek niczym "duchy" przenikają przez blokadę drogową i jadą dalej. Fascynujące. [Patryk Belka]

Fahrenheit 9/11 [C]

Jedna z bardziej tajemniczych ciekawostek. Niedaleko gospodarstwa Heleny (Flint County) szykowany jest najwyraźniej kolejny zamach terrorystyczny. Napotkany tam "turysta" z aparatem (kobieta lub mężczyzna) z daleka fotografuje wieżowiec w bogatej dzielnicy Rodeo (Los Santos).
Jednak po zrobieniu zdjęć niezidentyfikowany osobnik wskakuje do wody i popełnia samobójstwo (co by dochować tajemnicy). Można snuć domysły, iż jest to jakiś wysłannik Al-Kaidy, który najwyraźniej po zorientowaniu się, iż został zauważony, przestraszył się, że jego tajemnica może zostać wyjawiona i postanowił odejść godnie w Imię Allaha. Interpretacja dowolna. [M@jk
zaznaczam, że mapa obok nie ma nic wspólnego z celem kolejnych ataków i



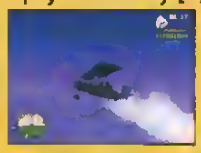
wszelkie podobieństwa są przypadkowe.] [Mastah]

Zrób sobie pociąg! [D]

Na lotnisku w SF (Easter Basin Airport), obok dwóch hangarów pozostawiony jest ciągnik bagażowy (Baggage) tuż obok stoją także 2 przyczepki z walizkami. Należy je podpiąć i podholować do najbliższego garażu (Doherty, nie zostawiaj tam holownika). Zapisujesz tam grę i automatycznie ładujesz nowopowstały stan gry. Wracasz z powrotem po kolejne 2 wózki i ściągasz je ponownie do save pointa. Można w ten sposób uzyskać 4 wagoniki. Gdy tego dokonasz, wypychasz je na zewnątrz (najlepiej "ręcznie", bowiem podjeżdżanie od tyłu miga się z celem i jest zbyt czasochłonne) i podczepiasz pod Baggage. Wracasz w znajome miejsce po kolejne 2 sztuki (razem 6), by na koniec zacząć w ramach "ogona" mobilne ruchome schody" (stoją obok hangarów). Teraz gotowym "pociągiem" uderz na ulicę San Andreas. Niezła schiza dla pozostałych kierowców. [a-dik]



Oprysk lotniczy [E]



Chcesz wytępić wszelkie robactwo na polach w San Andreas? Nic prostszego! Udaj się do małego gospodarstwa w Bona County. Niedaleko kopalni znajdziesz pozostawiony tam na pastwę losu samolot typu Cropduster.
Będąc w powietrzu za pomocą przycisku R3 możesz zrzucać środek owadobójczy. Tylko kto przy zdrowych zmysłach będzie walczył z insektami przy tak wielkim natłoku obowiązków? [a-dik]

Bombowy sklep [F]



W dzielnicy Red Sands East znajduje się niezaznaczony na mapie garaż, w którym można zamontować bombę w samochodzie (budynek ów nosi szyld "Weldins & Weedings" dla niepoznaki). Do środka można bez problemu wjechać z obu stron. Aby zainstalować ładunek wybuchowy, należy zatrzymać się w garażu i zaczekać, aż brama zostanie zamknięta. Dalej to już tylko czysta formalność: uzbrajasz bombę (●) i dajesz nogę za pas.

Zajazd u Ściery :] [G]



Rejon przylegający do Las Venturas oprócz sekretnej bazy w Strefie 69, kryje w sobie dość charakterystyczną knajpę przydrożną, najwyraźniej inspirowaną produkcjami filmowymi w stylu „Z Archiwum X" (Lil' Probe Inn). Tuż przed tym osobliwym budynkiem można zauważyć latający spodek (w formie reklamy). Natomiast wewnątrz owej "karczmy", oprócz różnego rodzaju zdjęć przedstawiających zjawiska związane z UFO, czeka również na Ciebie partner do partyjki w bilarda.

Fajne bryki [1-7]

Na terenie całego San Andreas zaparkowane są różnego rodzaju pojazdy. Dostęp do niektórych z nich można zyskać dopiero po wykonaniu poszczególnych misji. Jednakże jest sporo sutek, które stoją w danym miejscu od samego początku gry. Poniżej kilka ciekawszych, rzadko spotykanych modeli (cyferka oznacza ich lokalizację na mapie).



1. Bandito - świetny na wszelakie typy nawierzchni, dzięki zredukowanemu "obciążeniu" niezwykle zwrotny. [Mateusz Parzychowski, Ostrołęka]



2. Supar GT - dobry i niezwykle szybki samochód, do tego elegancki design. [Mateusz Perzychowski, Ostrołęka]



3. Sandking - osoby grające uprzednio w GTA: Vice City, powinny kojarzyć to terenowe cacko. [a-dik, Paweł z Łodzi]



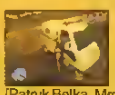
4. Quadbike - skuter, idealny na wszelakie wojaże w terenie "pagórkowatym"



5. Hotdog - mobilna budka z żarciem, która w czasie postoju pełni rolę małej gastronomii



6. Romero - to nic innego jak limuzyna do przewozu trupozów, znakomita dla początkujących zakładów pogrzebowych



7. Sweeper - Coś dla ludzi lubiących porządek, "mini-sprzątacz" ulic. [Patryk Belka, Mrocza]

Prostytutki

Jak się okazuje, dość sporo osób ma problem z korzystaniem z usług panienek lekkich obyczajów. Czas rozwiać wszelkie wątpliwości na ten temat. Na mały "skok w bok" najlepiej jest się wybrać nocą, bo wówczas można spotkać najwięcej lasek. Gdy zauważysz jakiś zgrabny tyłeczek, podjedź furą i zaczekaj, aż ladacznica zaproponuje Ci jednoznaczną propozycję. Teraz wciśnij kierunek → na krzyżaku i pozwól kurtyzanie wejść do auta. Na koniec pozostaje Ci udać się w ustronne miejsce (bez gapiów), gdzie ujrzysz charakterystyczne "bujanie bryki". Jak się



okazuje, Rockstar zapodaje niezłą ściemę, bowiem do żadnego stosunku nie dochodzi. O tym, że seks jest udawany, najlepiej jest się przekonać przełączając kamerę na tę "od środka" (Select), a następnie zmianę widoku na fotel pasażera (R2). [a-dik]

Inne ciekawostki

- Gdy dostaniesz się na pociąg, zrób zdjęcie dachu wagonu, a wpadniesz pod planszę! [Vader]

- Kombinacja odpowiedzialna za odnowienie poziomu zdrowia oraz pancerza z powodzeniem nadaje się również do naprawiania niezbyt sprawnego auta. Jeśli jesteś wewnątrz samochodu, wstukaj poprawnie kod - wówczas twój wóz zostanie zreperowany w mgnieniu oka. [Stryjek]

- Wpisz kod na niezniszczalność wozu, następnie "zapakuj" się w limuzynę z 3 innymi ziomkami i rozpętaj w pobliżu wojnę gangów (nie wychodząc z auta!). Pozwól zabić jednego z Twoich kompanów, a następnie wstukaj kod na latające fury. Wzniesie się w powietrze i obróć auto "do góry nogami" - zobaczysz latające zwłoki ziomala! [Misioo]

- W San Fierro, dokładnie w hangarze niedaleko statku w porcie (gdzie ładuje się poszukiwane samochody do eksportu), można wziąć udział w dodatkowej misji na "ściganczu". [CJ Alen]

- W dzielnicy Hashbury (San Fierro) mieści się cmentarz. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że znajduje się na nim kilka takich samych nagrobków z napisem RIP Opposition 1997-2004. I jak tu się nie zgodzić z Rockstar - od 1997 r. (czyli premiery wydania GTA) lepsza gra tego typu się nie pojawiła. [Mastah]

- Na plaży w Los Santos jest zlokalizowana siłownia na świeżym powietrzu, na którą można z powodzeniem poćwiczyć. [Mastah]

- Na cmentarzu w Los Santos w dzielnicy Vinewood znajdziesz miejsce, gdzie rzekomo została pochowana matka CJ-a (dowiedujesz się o tym już na samym początku gry). Okazuje się jednak, że w owym miejscu nie ma nawet trumny. Znaleźć tam możesz jedynie wydrążoną w ziemi dziurę, po której można swobodnie chodzić (nie można spaść do środka). [Mastah]



Miesiąc temu posiadamy błędnie autora specjału pt. "Dziesięć mitów świata" - jest nim Janek Pilipiuk.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

ALFABET METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

Metal Gear Solid 3 to nie tylko cudowna gra, ale i kopalnia nawiązań i niuansów, które często albo trudno wychwycić, albo trudno zrozumieć. Zwłaszcza Graczom spoza Stanów Zjednoczonych - wszak Kojima inspiruje wiele wydarzeń związanych z historią tego kraju, czemu daje wyraz w każdym kolejnym emgieasie. Poniższy alfabet, krótki i mocno wybiórczy, przedstawia i wyjaśnia najciekawsze i najistotniejsze pojęcia, jakie przewijają się przez fabułę MGS3. Oczywiście by w pełni ogarnąć umysłem zawiłości scenariusza, trzeba wiedzieć sporo o świecie współczesnym - bez tego ani rusz. Mam nadzieję, że niniejsze zestawienie pozwoli Wam w jeszcze większym stopniu przeżyć to, co zmajstrował Hideo i reszta skośnookich czarodziejów z Konami. [koso]

Alamo

Fort, w którym w 1836 roku rozegrała się bitwa między teksańskimi osadnikami a armią Meksyku. Była wynikiem odłączenia się stanu Teksas od reszty kraju. Starcie trwało



niespełna 13 dni, w tym czasie na 200 traperów nacierało kilka tysięcy meksykańskich żołnierzy. W bitwie zginął bohatersko Davy Crockett, który jest dziś uznawany za jednego z największych bohaterów w historii Stanów Zjednoczonych. W MGS3 terminem "Devy Crockett" określane są przenośne wyrzutnie pocisków nuklearnych. Dwa z nich The Boss ofiarowuje Volginowi zaraz po przejściu na jego stronę, co jest swego rodzaju prezentem i dowodem wierności. Wyrzutnia nosiła w rzeczywistości symbol W-54, a ochrzczono ją nazwiskiem Crocketta właśnie przez wzgląd na bitwę pod Alamo - w starciu z przeważającymi siłami przeciwnika może przynieść zwycięstwo. Kojima posłużył się jeszcze jednym nawiązaniem. Gdy Volgin przygotowywał się do wystrzelenia pocisku nuklearnego w fabryce Sokolova, Ocelot próbował go powstrzymać, pytając, czy naprawdę chce wysadzić w powietrze swoich braci Rosjan. Pułkownik odparł niewzruszony: "Wspomnijcie Alamo". Słowa te wykrzyczeli po raz pierwszy 21 kwietnia 1836 roku ochotnicy z oddziału Sama Houstona, gromiąc siły meksykańskie i mszcząc tym samym żołnierzy poległych wcześniej w obronie fortu. Dzięki zwycięskiej bitwie Teksas uzyskał niepodległość.

Alan Shepard

Na początku drugiego podejścia do misji (Operation Snake Eater) Major Zero zwraca się do Snake'a słowami: "Otrzymałeś zaszczyt równy temu, którego dostąpił Alan Shepard. To nasza ostatnia szansa". Shepard był pierwszym amerykańskim astronautą. W 1961 roku odbył krótki lot w kapsule statku Merkury, wzniósł się kilkadziesiąt kilometrów nad powierzchnię i po 15 minutach wylądował z powrotem. 10 lat później przespacerował się po księżycu.



Bendy

Głównoje Rozwiedytielnoje Uprawlenije, czyli Główny Zarząd Wywiadowczy Sztabu Generalnego. Krótko rzecz ujmując - radziecki wywiad. Autorzy kilku przewertowanych przeze mnie książek twierdzą, że to właśnie GRU, a nie KGB było główną strukturą wywiadowczą Związku Radzieckiego, podczas gdy KGB zajmowało się wyłącznie kontrwywiadem na terenie ZSRR. Oczywiste jest jednak, że to raczej KGB istnieje w świadomości osób interesujących się polityką i historią. GRU powstało jako równowaga dla tej organizacji - zainteresowanych odsyłam do książki "Akwarium" Wiktora Suworowa. W MGS3 również obserwujemy konflikt między obiema komórkami wywiadowczymi Związku Radzieckiego, która w rzeczywistości odgrywały olbrzymią rolę w rozdawaniu kart na szczycie władzy. Do GRU należą Volgin i Ocelot, a sam wywiad wspiera Pierwszego Sekretarza Nikitę Chruszczowa. Za jego politycznym przeciwnikiem (i następnym Pierwszym Sakretarzem) Leonidem Breżniewem stoi KGB. Na marginesie warto dodać, że Ocelot od samego początku działał właśnie dla KGB (a oprócz tego również dla CIA). Staje się to oczywiste po wysłuchaniu ostatniej rozmowy przez telefon - młodzian dyskutuje z kimś z KGB, być może samym Breżniewem. Ogólnie rzecz biorąc, Kojima doskonale przedstawił konflikt między dwiema jednostkami wywiadowczymi, choć dla młodszych Graczy pozostanie to zapewne raczej ciężkostrawnym dodatkiem.

HALO Jump

HALO - "High Altitude, Low Open", czyli "duża wysokość, niskie otwarcie". Technika spadochronowa, za pomocą której Snake wylądował na Virgin Cliffs na początku Virtuous Mission. Major Tom powiedział, że to pierwszy w historii skok HALO, choć w rzeczywistości taki wyczyn miał już miejsce pod koniec 1963 roku, a więc wcześniej. Podczas programu TAC TEST 63-18 czternastu amerykańskich spadochroniarzy oddało kilkanaście skoków z wysokości od 20 000 do 43.500 stóp. Pentagon nagrodził później śmiałków za ich odwagę i ustanowienie światowego rekordu, co było przyczynkiem w nos konkurenta zza żelaznej kurtyny. Jakie dokładnie zastosowanie ma skok HALO? Otóż wbrew obiegowej opinii wysokość powyżej 20 000 stóp wcale nie oznacza, że samolot nie jest widoczny na radarach. Na tym pułapie latają jednak zazwyczaj samoloty pasażerskie, siłą rzeczy więc kontrole lotów lekceważyły ruch na tej wysokości. Skoki HALO miały więc ten atut, że spadochroniarze lądowali na terenie wroga praktycznie niezauważeni. Oczywiście wiązało się z tym pewne ryzyko. Snake w MGS3 skacze z 30 000 stóp, a temperatura na tej wysokości sięga minus 46 stopni Celsjusza. W dół spadał z prędkością 130 mil na godzinę! Resztę historii znacie. Ciekawostka, pewne źródła datują pierwszy skok HALO na 1941 rok.

John Doe

To nazwisko pada w rozmowie Snake'a i Para-Medic. Kobieta pyta Węża, jak się naprawdę nazywa, na co ten odpowiada: John Doe. Para-Medic rewanżuje się, mówiąc, że nazywa się Jane Doe. Co oznacza owe enigmatyczna dla wielu nieamerykańskich Graczy wymiana zdań? Otóż John Doe (dla kobiet Jane Doe) to zwrot z policyjnego slangu oznaczający osobę której rzeczywistych personaliów nie ustalono, wskutek czego pozostaje niezidentyfikowana. Polski "odpowiednik" Johna Doe to NN.

Kuwabara, Kuwabara

To słowa będące rodzajem mantry, którymi ponad tysiąc lat temu Japończycy zaczęli odstraszać pioruny podczas burzy. Legenda głosi, że zaczęło się od wygnania na Kiusiu niejakiego Sugawary no Michizane. Człowiek ten umarł obrzucony ciężką klątwą, a po śmierci rzekomo miał wyładowywać swój gniew za pomocą błyskawic. Żyjący pospiesznie zdjęli klątwę, a nawet wybudowali Sugewarze świątynię. Sugawara no Michizana czytane metodą "on" oznacza "Kanbala". Słowo to ewoluowało później w "Kuwanbara", później "Kuwbara", by ostatecznie przyjąć formę "Kuwabara", co po chińsku znaczy "pole morwowe". Chińczycy wierzyli, że piorun nigdy nie uderzy w pole morwowe (co wynika z jednej z dawnych legend), stąd recytowanie "Kuwabara, kuwabara" miało uchronić od tego również człowieka. W MGS3 tę mantrę kilkukrotnie wypowiada Volgin. Zwróć uwagę, że często towarzyszy temu zmiana pogody (podczas sceny na moście deszcz przestaje padać i pojawia się słońce). Pułkownik sam jest jednym wielkim zbiorem wyładowań elektrycznych, stąd jego obawa przez uderzeniem pioruna.

Major Tom

Pierwszy pseudonim dowódcy misji, w której bierze udział Snake. Pochodzi z piosenki Davida Bowie "Space Oddity". Słowa tego utworu mówią o majorze Tomie, który zostaje wraz z rakietą wystrzelony w przestrzeń kosmiczną. Nie mają większego związku z postacią z MGS3, chyba że potraktujemy to jako autoironiczny żart Kojimy na temat niedorzecznych pseudonimów, która otrzymują jego bohaterowie. Tę tezę zdaje się potwierdzać późniejsza "metamorfoza" Majora Toma w Majora Zero, czemu towarzyszy opowiastka o filmie "Wielka Ucieczka". Więźniowie nazistowskiego obozu wykopali trzy tunele, każdy nosił inną "imię" - Dick, Harry i Tom. Major pomyślił się i wybrał swoją ksywkę, gdyż myśleli, że jeńcy uciekli właśnie "Tomem". Ostatecznie przyjmuje więc pseudonim Major Zero, co kończy bzdurne gadki w tym temacie.

Project Thread

Zainicjowany w 1958 roku i zakończony 5 lat później amerykański program mający na celu wysłanie człowieka w kosmos. W MGS3 The Boss opisuje tło rywalizacji USA i ZSRR o dominację w kosmosie. Gdy Sowieci osiągnęli przewagę wysyłając pierwszego Sputnika, rząd amerykański nacisnął na naukowców, by przyspieszyli badania. Efektem było wysłanie pierwszego człowieka w kosmos, a był nim - tu Kojima pojechał ostro po bandzie - sama The Boss. To wydarzenie zostało jednak zachowane przez USA w tajemnicy.



Hardkor

szara strefa

szarastrefa@psxextreme.pl

txt: Yohko&Teruo

W Japonii wynaleziono ogniwo paliwowe zasilane... ludzką krwią - energia wytwarzana jest ze znajdującej się w niej glukozy. Na razie taka bateria zasila tylko mikroskopijne urządzenie, ale kto mi zagwarantuje, że w przyszłości ktoś nie dziabnie mnie w ciemnym zaułku, żeby doładować sobie odtwarzacz mp3?? Huh, Matrix się zbliża...

Nowe rozwiązanie problemu z laserami!

Pojawił się kolejny sposób na przepalające się lasery w PStwo v12! Fix przedstawiony przez SubZero pozwala na kompletne odcięcie zasilania układów sterujących cewkami w momencie wykrycia blokady układu sterującego mechanizmem lasera, zapobiegając tym samym zabójczym napięciom na układach LA/BA, kończącym się śmiercią konsoli. Fix SubZero jest w tym momencie najprostszym rozwiązaniem tego typu dostępnym na rynku - nie potrzeba żadnych programowanych układów jak do tej pory, tylko trzy elementy pasywne (kondensator, dioda i rezystor), wymagające jedynie trzech całkiem prostych punktów lutowniczych. I to wszystko za zaledwie niecałe 7 dolarów! Swoją drogą, skoro rozwiązanie problemu jest aż tak proste, to może sam producent konsoli powinien włączyć je w końcu do następnych modeli PStwo?

Nowsza wersja

Grupa PS2World Team ujawniła najnowszą wersję ich programu PS2MP3 SE, czyli odtwarzacza plików mp3 dla PS2. W wersji 1.2B, oprócz usunięcia bugów z poprzednich wersji (poprawiono, między innymi, ładowanie programu z HDLoadera/ HDAdvance), jest również kilka kosmetycznych zmian i ulepszeń, na przykład buforowanie mp3 odtwarzanych z CD lub hosta. Program działa bardzo stabilnie na większości modeli PS2 i na dobrą sprawę brakuje mu już tylko drobiazgów - lepszej grafiki, losowego odtwarzania i przewijania utworów, oraz płynnego zmniejszania/zwiększania głośności. Autorzy chcą również w najbliższej przyszłości popracować nad obsługą innych formatów muzycznych: wma, wav, ogg, itp. Czekamy z niecierpliwością!

A może mały konkursik?

Macie smykałkę do programowania, tylko do tej pory "nie za bardzo Wam się chciało"? Być może zainteresuje Was konkurs zorganizowany przez stronę The Froggies. Celem konkursu jest zachęcenie początkujących programistów do tworzenia na PS2, a zadanie jest stosunkowo proste - należy zmusić konsolę do wyrenderowania obracającego się trójkąta, ale przy użyciu jak najmniejszej ilości kodu. Ostateczny termin wysyłania prac to 26 czerwca 2005 roku - niestety, cykl wydawniczy PSX Extreme nie daje Wam zbyt wiele czasu... Jury będzie oceniało elegancję i oryginalność rozwiązania, premiowana będą programy wykorzystujące mechanizmy PS2. Dla zwycięzców przewidziano ciekawe nagrody: za pierwsze miejsce walkman mp3, za drugie - memorka, za trzecie - oryginalny niebieski pad do PS2, za czwarte - mata do tańczenia. Więcej informacji o konkursie znajdziecie na stronie The Froggies: http://groggies.ps2dev.org. Zapraszamy do udziału!

Poprawiona wersja Slide Toola?

Na rynku pojawiły się właśnie nowe wersje Slide Toola - SlideCard Pro do PS2 i SwapTool Pro do PStwo. Czym się różnią od dotychczasowych? W zestawie ze SlideCard Pro otrzymujemy gustownie wykonaną zaślepkę tacki ze specjalną szczelinką ułatwiającą umieszczanie i przesuwanie slide toola. Z kolei SwapTool Pro składa się tylko z dwóch plastikowych części, które idealnie pasują do każdego modelu PStwo - nie potrzeba kleju, taśmy ani żadnych narzędzi. Obie wersje Slide Toola wykonane są z dobrej jakości tworzywa sztucznego, są łatwe w instalowaniu i wyjątkowo trwałe. Dodatkowo obie wersje można nabyć również w zestawach z najnowszym Swap Magic v3.6.



GBA do samochodu?

Nie raz pewnie zaskakiwało Was, do czego niektórzy potrafią wykorzystać swoje konsole - pomysłowość ludzka nie ma granic... Czas na jeszcze jedno bardzo nietypowe wykorzystanie GBA. Jak zapewne wiecie, większość nowych samochodów ma system elektronicznej kontroli zużycia paliwa. Czasem system ten się psuje i wyświetlany jest specjalny kod błędu, który może być odczytany w autoryzowanych warsztatach (mają tam specjalny czytnik), za to jednak trzeba zazwyczaj zapłacić. Można też samemu kupić sobie podobny czytnik, jednak oryginalne kosztują dużo, a mniej oryginalne pokazują mocno okrojone informacje. I tu właśnie wkracza nasze GBA - można bardzo skutecznie (a przede wszystkim, stosunkowo tanio) zmusić je do odgrywania roli takiego czytnika. Trzeba tylko zamontować konsolce port RS 232 i dołożyć przejściówkę z OBD do RS 232, a potem wsadzić na kartę odpowiedni programik, który udostępniono za darmo na stronie pomysłodawcy wraz ze wszelkimi potrzebnymi schematami. Jeśli temat Was zainteresował, tu znajdziecie więcej informacji: http://www.cardiagnostic.co.uk/

Coraz bliżej złamania PSP!

Zaledwie miesiąc temu pisaliśmy o pierwszych hackach z PSP, dokonanych przez znaną grupę Paradox, a już udostępniono w Sieci kolejna obrazy gier (między innymi Need for Speed Underground Rivals, Ridge Racer oraz Luminas)! Jego twórcami są członkowie kolejnej grupy, Dynarox, który weszli w posiadanie programiku do zrzucania w dość pokrętny sposób (wyciekł od osoby współpracującej z Paradoxem). Wszystkich zrzutów dokonano na zwykłej konsoli, prosto ze sklepu (bez żadnych dodatkowych modyfikacji), i dzięki nim dowiedziano się dużo o mechanizmach działania konsoli, istnieją więc duże szanse na to, że już naprawdę niedługo pojawi się pierwszy loader! Najprawdopodobniej będzie on miał formę wymiany BIOSa i, według zapewnień grupy Dynarox, będzie współpracował ze wszystkimi modelami konsoli (v1.00, v1.50 i v1.51), pozwalając na uruchamianie dowolnych programów z karty pamięci. Olbrzymim błędem Sony było pozostawienie w PSP możliwości upgrade'owania BIOSa (nie jest on zapisany na stałe, jak w PS2), co szybko przyniosło konsekwencje. Podobnie było w przypadku Xboxa, i sami wiecie, co z niego wycisnęli "majsterkowicze".

Posypało emulatorami...

Od kiedy udało się stworzyć programik uruchamiający dowolny kod na PSP (pisaliśmy o nim w ostatnim numerze), jak grzyby po deszczu zaczęły się pojawiać kolejne emulatory na tę konsolkę. Zróbmy więc mały przegląd tego, co pojawiło się w

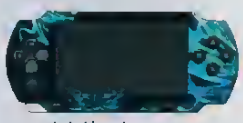


ciągu tego miesiąca. MD PSP v0.1, pierwszy emulator SEGA MegaDrive/Genesis na PSP, działa już z dźwiękiem i kompresją zip, brakuje jedynie obsługi plików .bin (romy trzeba przemianowywać na .smd). Mniej więcej w tym samym czasie pojawił się również emulator Neo-Geo, NeoCD v0.1, który działa na razie na pececie, ale twórcy bliscy są przeniesienia go na konsolkę. Co niektórych zainteresuje zapewne emulator PSP na peceta, EBOOT PBP Interpreter - póki co nie uruchamia co prawda żadnych gier z PSP, a jedynie programy "własnej roboty" (na przykład wspomniany wcześniej emulator Neo-Geo), ale zapewne już niedługo ktoś wpadnie na pomysł, jak uruchomić na nim te npy grup Paradox i Dynerox, które na razie leżą bezczynnie (ponoć już niedługo...). Do kolekcji można jeszcze dołączyć NesterJ v0.50 (port Nester, oryginalnego emulatora NESa na peceta), SMS PSP v0.3 - emulator SEGA Master System/GameGear oraz PSP Gameboy Emulator, którego autorem jest pan Mirakichi (ten sam, który wymyślił program LaunchELF). Na koniec wypadałoby wspomnieć jeszcze o programie, który jest w bardzo wczesnej fazie, ale dobrze się zapowiada - HITBIT v0.0, emulator MSX. Ufff... Jest z czego wybierać...

6 sposobów na wykrzaczenie przeglądarki

Dobrze nam już znany tmbinc, po udanych pracach nad złamaniem większości konsol zajął się dla odmiany PSP, a dokładniej sposobami złamania przeglądarki w Wipeout, by przyjej pomocy można było trochę namieszać w konsolce. Tmbinc wstępnie znalazł 6 sposobów na doprowadzenie przeglądarki do stanu niestabilności, z czego dwa wyglądają naprawdę obiecująco, przy okazji odsłaniając dość poważne błędy popełnione przez twórców programu. Co z tego wyjdzie? Znając tmbinca - na pewno dużo ..

Zmień swoje PSP!



Jeśli znudził Wam się już wygląd Waszego PSP, możecie bardzo łatwo go zmienić - pojawiły się właśnie skórki, podobne do tych, jakie można dostać na GBA/SP. Oprócz interesującego wyglądu (do wyboru mamy już 15 wzorów, niektóre są wręcz bajeczne!) skórki mają też inne zalety: łatwo je założyć i zdjąć, nie pozostawiają śladów na powierzchni konsolki, i są naprawdę trwałe - wykonane są z wysokiej jakości winylu i trzeba naprawdę mocno się postarać, żeby je uszkodzić.

Co można zrobić z Dreamcastem?

Ludzie jednak nadal zajmują się Dreamcastem! W Sieci można znaleźć tutoriale traktujące o podkręcaniu zegara tej konsoli. Temat nie jest w sumie taki nowy, jednak dopiero teraz pojawiły się filmiki, pokazujące takie podkręcone konsole w akcji. Chociaż zmiana jest niewielka (z 200 do 240 MHz), to jednak działanie konsoli ulega zdumiewającej poprawie: gry "dostają kopa", filmy odtwarzają się bardziej płynnie, widać też wyraźną poprawę działanie większości emulatorów. Swoją drogą, ostatnimi czasy pojawiło się całe mnóstwo gier "domowej roboty" na Dreamcasta, na przykład Alice Dreams 3.0, całkiem porządnie wykonana, rozbudowana



platformówka (za śliczną grafiką i uroczą główną bohaterką), do swojego działania nie wymagająca modyfikacji konsoli (znajdziecie ją pod adresem http://www.alicedreams.com/) inną ciekawą grą jest Joggie (http://www.dcemu.co.uk/joggie.shtml), podobna do Tetrisa, lecz trochę od niego trudniejsza. Jeśli zajmujecie się programowaniem na Dreamcasta i chcielibyście się wykazać, możecie wziąść udział w Dreamcast Coding Grand Prix - konkurs ten kończy się 31 grudnia, a startować możecie w wielu kategoriach: emulatory, gry, dema, aplikacje multimedialne, oprogramowanie, itp. Przewidziane są ciekawe nagrody! Więcej wiadomości znajdziecie na stronie głównej konkursu: http://www.dcemu.co.uk/dcgp2005.shtml

I po procesie...

Jak zapewne pamiętacie, w styczniu tego roku firma Tecmo pozwała do sądu administratorów i użytkowników internetowego forum ninjahacker.net za "naruszenie praw autorskich firmy, kradzież dóbr intelektualnych oraz naruszenie praw do integralności oprogramowania opatentowanego" (pisaliśmy o tym dokładniej w PE#92). Niespodziewanie pod koniec mają sędzia federalny Charles Kocoraz oddalił sprawę bez rozstrzygania, czy konsumenci mają prawo do modyfikowania gier, które legalnie zakupili - Tecmo po cichu dogadał się z dwoma głównymi oskarżonymi. Na jakich warunkach zawarto ugodę? Tego nie chce zdradzić żadna ze stron. Niektórzy twierdzą, że Mike Grailing i Wil Glynn wykupili się, dostarczając Tecmo bazę użytkowników, którzy korzystali z forum i zamieszczonych tam nielegalnych modyfikacji gier. Czyżbyśmy mieli się teraz spodziewać całej fali procesów? Tecmo i tak już dostało to co chciało -- darmową reklamę...

Szczególne pozdrowienia i gorące podziękowania w tym miesiącu idą do dla naszego ulubionego kolegi Hwoaranga - za szybką i skuteczną pomoc, oraz do wszystkich tych, którzy wspierali nas w ciężkich chwilach. Do zobaczenia już za miesiąc! □

(c) Yohko & Teruo. All Rights Reserved.)

EyeToy, Sztuczna Inteligencja i konsole next gen

Była już smażalnia hamburgerów, po której wiemy, że praca przy Big Macach to nie bułka z masłem. Był boks, w którym walczyliśmy schyleni tak bardzo, że na ekranie widać było tylko pięści wbijające się w przeciwnika. Zemsta hamburgerów i drętwych kręgosłupów niedługo powróci - wraz z nowymi konsolami będą nowe kamerki. Ma to być wabik na tych, którzy dotąd nie splamili się kupnem "oddzielnego komputera do gier". I tutaj pojawia się problem - z jednej strony żywotność dotychczasowych tytułów na kamarkę była średnie, ale z drugiej strony to, co zobaczyliśmy na E3...

Konferencja Sony. Pod koniec pokazu damka graficznego z kaczkami w wannie do akcji wkroczył Richard Marks, człowiek odpowiedzialny za EyeToy. Ustawił przed sobą kamerkę i wziął do rąk dwie "realne" kubki. Na ekranie, obok wanny, pojawiły się dwie szklanki. Prezentujący używając prawdziwych



kubków, nabrał wirtualnej wody z wanny do każdej ze szklanek na ekranie! Później zaczął przelewać wodę z jednej szklanki do drugiej, zanurzać na nowo szklanki w wodzie i wylewać ją z powrotem do wanny! Ten wyczyn został negrodzony w pełni zasłużonymi oklaskami z sali. Co prawda niektórzy twierdzą, że była to sprytna mistyfikacja - całość była filmikiem, a prezentujący tylko udawał. Sony mogło obawiać się, że coś może pójść nie tak, i wolało nie ryzykować kichy. Ale nawet jeśli to był tylko filmik, to jest realna nadzieja, że nowy EyeToy będzie umożliwiał tego typu zagrania. Szykuje się prawdziwa rewolucja.

Nowy EyeToy nie ograniczy się do lania wody lub przelewania z pustego w próżne. SCEA pokazało na E3 arcyciekawie zapowiadający się zwiastun gry Eyedentify, umieszczającej Gracza w roli pomocy dwóch atrakcyjnych tajnych agentek (więcej o grze w relacji Kosa). Gra ma wykorzystywać obsługę głosową, oferowaną przez nową kamerkę oraz inne dobrodziejstwa związane z "ruchowymi" funkcjami nowego ET. Gracz stanie się integralnym elementem samej gry i fabuły. Będzie mógł nie tylko pomagać agentkom, ale i z nimi rozmawiać i żartować. Przynajmniej tak to wyglądało na zwiastunie. Jednak możemy być dobrej myśli, ponieważ (choć mało kto pamięta) na PS2 pojawił się już tytuł podobny do Eyedentity - Lifeline (PS2) czy Seaman (DC, PS2-jap.).



Lifeline wydana w 2004 przez Konami nie korzystała z kamerki, ale z headsetu Sony. Gra przedstawiała historię kelnerki Rio uwięzionej na opanowanej przez potwory stacji kosmicznej. Całość przypominała połączenie Parasite Eve z Resident Evil. Gracz nie używał pada do sterowania bohaterką, tylko wydawał jej komendy głosowe <Podnieś to>, <Otwórz tamto>, a podczas walki należało wrzeszczeć do mikrofonu, podając, do kogo kelnerka ma strzelać. Gra definitywnie mogła się podobać miłośnikom horrorów i oryginalnych gier. Jednak najlepsza zabawa zaczynała się w momencie, gdy Gracz chciał porozmawiać z Rio - prócz standardowych zwrotów grzecznościowych, bohaterka miała swoje nposty. Zdanie <Fuck you> było kwitowane słowami <Nawzajem kolaś>, na <Zdejmij swoje ubranie> Rio odpowiadała <Niedoczekanie Twoje>, a na pytanie <Czy ale ze mną prześpisz?> Gracz słyszał <Najpierw wydostańmy się stąd, Kasanowo> (a więc był cień szansy). Niestety, wyniki sprzedazy były słabe (gra nawet nie pojawiła się w Europie) i do dziś Lifeline nosi "chlubne" miano pierwszej i jedynej gry z gatunku voice action adventure. Ale jako że każdy z konsolowych gigantów pragnie w następnych latach zdobyć jak najwięcej tzw. casual gamers, czyli osób grających niedużo, ale w miarę regularnie kupujących gry i świeży sprzęt, dlatego wykorzystanie nowych technologii stanie się najczęstszą zachętą na tego typu Graczy. Pewnie komuś w Sony już chodzi po głowie nowy szalony pomysł na coś więcej niż Eyedentify i kolejne ET Play dla PS3.

Czy ktoś wspomniał o szalonych pomysłach? Proszę bardzo. Harvest Moon - mini-gry pokroju czyszczenia koni, zagarniania gnoju grabiami, stawiania blokad i best-of-the-best - dojenia krów. Raz i dwa, ruszasz dłońmi w stosownym tempie, na ekranie krowa radośnie muczy, a mleczko leci do wiaderka. Jeśli tempo "dojenia" byłoby zbyt wolne lub zbyt szybkie, krowa wyrażałaby swoje niezadowolenie - donośne muczenie, kręcenie zadem, od czasu do czasu może nawet coś by z niego wypadło. Wiadomo, że dojenie będzie miał miejsce w grze Lost in Blue na Nintendo DS, tylko ze w tym przypadku będziemy używać touch pada. Prawdziwy real milking hardcore. A gdyby tak stworzyć tytuł wzorowany na Manhunt, gdzie to Gracz jest zwierzyną, jego zdjęcia wiszą na każdej komendzie policji, a psychol z siekierą szuka go po wszystkich śmietnikach? Albo tytuł, w którym zostajemy wciągnięci w międzynarodową konspirację, ścigają nas rządowi egenci, zostajemy postawieni przed sądem i musimy się bronić przed kolejnymi zarzutami? Potencjał jest ogromny.

Na szczęście nie wszyscy lubują się tylko w samym gdybaniu. Są jeszcze wizjonerzy tacy jak David Perry z Shiny i John Funge. Perry w jednym z wywiadów ujawnił, że w grze Path of Neo pojawi się "level zerowy", rozgrywający się w śnie Thomasa Andersona. Celem takiego zabiegu jest dostosowanie poziomu trudności gry do umiejętności Gracza - im lepiej się spiszesz, tym bardziej wymagające będzie AI w późniejszych fragmentach gry. Miejscówką będzie dobrze znany hol wieżowca (prawdopodobnie ten z pierwszej części filmu), co gwarantuje spektakularne otwarcie wciągające w dalszą grę, ale i będzie przydatne podczas prezentacji w sklepach.

Natomiast John Funge, projektant systemów AI, którego „wywiadował" Nemo, widzi szersze niż dotychczas możliwości zastosowania ET w grach na konsolach nowej generacji. Gracze mogą mieć jeszcze więcej z zabawy nowymi technologiami, ponieważ wraz z wykorzystaniem ET szykuje się kolejny etap rozwoju Sztucznej Inteligencji (AI) w grach - AI, która będzie się dostosowywać się do potrzeb grającego, wykorzystując do tego kamary i mikrotony. Tak jak normalni ludzie wykorzystują wzrok i słuch. Według Johna, problem w korzystaniu z ET lub mikrofonów na szeroką skalę wynika z tego, że Gracze oczekują, że systemy gry będą działać stabilnie i inteligentnie. A stabilność i stopień złozoności są sobie przeciwstawne. Dla przykładu, rozpoznawanie dowolnej mowy jest trudne (dlatego mruczenie w Singstarze liczy się jako śpiew), ale rozpoznawanie ograniczonej liczby pojedynczych wyrazów jest proste do zrobienia. Gdyby wyposażyć system gry w zestaw słów wyrażających np. gniew, AI łatwo mogłaby rozpoznać, czy któryś z nich został użyty (przez mikrofon), i podnieść lub obniżyć poziom trudności (w zależności od złośliwości koderów). Bezwarunkowe odruchy Gracza i jego mniej lub bardziej kontrolowane okrzyki (bluzgi), w tym przypadku mogą mieć aktywny wpływ na zabawę.

Można mieć mieszane uczucia co do tego, czy EyeToy czekają lata chude czy lata tłuste. Następna generacja konsol nie zaoferuje nam rewolucji graficznej porównywalnej do tej za czasów PSX-a, ale jest szansa na rewolucje w grywalności i mechanice zabawy - właśnie dzięki nowym technologiom i dynamicznemu AI. EyeToy był pierwszą jaskółką, która przedstawiła nam taką nadzieję. Po tegorocznym E3 jesteśmy w stanie w nią uwierzyć. □ [nemo&dzujo]

Broń masowej reklamy czyli nowa jakość reklamy w grach

Dotychczas sprawa reklam w grach była jasna i klarowna - rzadziło tzw. product placement, czyli umieszczanie znanych marek produktów. Jeśli grałeś w najnowszą część Splinter Cell, na pewno zauważyłeś, że Sam Fisher przed pierwszą misją zaczyna żuć gumę miętową marki Airwaves. Produkt ten w równie mało subtelny sposób powraca kilka misji później, tym razem logo gumy jest wymalowane na sterowcu unoszącym się nad Nowym Jorkiem. Prócz gumy, Fisher podlizał się producentowi dezodorantów - podczas wizyt w łazienkach, oprócz standardowej apteczki, zawsze znajdzie męski dezodorant Axe. Pewnie będziecie zdziwieni, jeśli w tym miejscu powiemy Wam, że tak naprawdę product placement odchodzi już do lamusa.

Graczom gratulujemy PP

Product placement na 2004 rok obejmował takie przedsięwzięcia jak: telefony komórkowe w grach, umieszczenie billboardu lub plakatu jako elementu otoczenia w jakiejś lokacji, wrzucenie do dialogu wiadomości o produkcie czy nawet wykorzystanie całej lokacji nie potrzeby gry (tutaj szczególnie brylują adaptacje komiksów i filmów). Ale tak naprawdę jesteśmy już do tego przyzwyczajeni. Co więcej, użycie reklam i produktów z "prawdziwego świata" dodaje realizmu wykreowanemu uniwersum, sprawia, że wkraczając w nowe otoczenie nie jesteśmy całkowicie wyalienowani. Widząc znajome przedmioty, szybko czujemy się "jak w domu", co podnosi jakość rozrywki. Co dla konsol jest nowością, dla filmów czy muzyki jest chlebem codziennym. Niech flagowym przykładem product placement będzie pan James Bond, który nie byłby sobą bez markowych gadżetów, samochodów i alkoholi.

Analitycy szacują, że w roku 2006 na product placement w grach wydane zostanie około 750 milionów dolarów. Czy to dużo? W zeszłym roku cała branże konsolowa przyniosła 11 miliardów dolarów dochodu. Słabo? Badania przeprowadzone wśród Amerykanów (a jekze by inaczej), przez Harvard Business School wskazują, że 90% Graczy nie ma nic przeciwko product placement. A że Gracze to głównie mężczyźni w wieku 18-34 (bardzo atrakcyjny segment klientów), to po co wymyślne kampania reklamowe, gdy łatwiej dotrzeć do nich poprzez gry? Nie należy się zatem dziwić, że ktoś wpadł na pomysł wykorzystania tej żyły złota. Ten ktoś to Massive Inc. I jej innowacyjne strategia reklamowa Massive Advertising Network, w skrócie MAN. Już w oddali ryczą silniki bombowców - zacznie się bombardowanie masową reklamą w grach.

Wielki Brat MAN

Zamiast nerzucanych odgórnie reklam, system MAN korzysta z możliwości zmiany pewnych elementów otoczenie gry lub ekwipunku Gracza. Brzmi dziwnie, ale sprawa jest prosta. MAN zmienia bloki reklamowe zakodowane w grach zależnie od pory dnia (za oknem i w grze) i wykupionej reklamy. Przechodząc dwa razy tę samą lokację w innej porze dnia, zobaczycie w niej zupełnie inny billboard lub w sklepie gry będziecie mogli kupić Pepsi zamiast Coca-Coli. Jak to będzie możliwe? Tak, potrzeba do tego Internetu, a konkretnie stałego połączenia z serwerami danej gry. Krolikami testowymi stały się wszalkie sieciowe erpegi i tak pecetowy Anarchy Online, rozgrywający się w cyberpunkowej przyszłości, ma zmieniające się zależnie od widzimisię reklamodawców bannery i billboardy. Vodafone. Powstrzymaj się od śmiechu nad pecetami - gdyby MAN nie dotyczył konsol, ten artykuł nie pojawiłby się w PE.

Xbox 360 ma w pełni wykorzystywać dobrodziejstwa usługi Xbox Live. Zresztą pewnie i następca PlayStation 2 będzie posiadał szeroko rozbudowaną usługę online - a w niej system MAN jako bonus. Niezależnie od gatunku danej gry, producenci będą mogli wykorzystać swoje prawo do umieszczenia reklamy. Po kolejnym włączeniu gry okaże się, że na planszy zobaczymy zupełnie inny billboard. Ale to nie wszystko. Reklama musi być przecież podporządkowana produktowi, jaki w danym kraju aktualnie się sprzedaje. Ale przecież producenci mają nasza dana osobowe, więc nie będzie z tym problemu! Zależnie od kraju, czy nawet i godziny, każdy będzie mógł zobaczyć inną reklamę produktu, który to MAN zechce nam wcisnąć. Co więcej, MAN dostosuje się do wieku i zainteresowań użytkownika (przecież będą wiedzieć, w jakie gry grywasz najczęściej i na jakiej konsoli!), stwarzając wymarzoną reklamę bezpośrednią, docierającą wprost do potencjalnego konsumenta. MAN stanie się pośrednikiem między producentem gier a reklamodawcą. Massive Inc. gwarantuje swoim klientom pełną wiedzę o popularności danej reklamy i ewentualnych opiniach Graczy. W razie niepowodzenie, wszystko jest elastyczne - jedną reklamę można zastąpić drugą, a pieniądze i tak nie przepadną. Gracz może tylko sobie popatrzeć.

MAN Twój wróg?

Nowa technologia już wzbudziła znaczne zainteresowanie. Żywo zaintrygowane (czytaj: właśnie podpisujące odpowiednie papiery) są takie giganty jak Ubisoft, Vivendi, Atari, Take 2 czy Codemasters. A za strony potencjalnych reklamodawców mamy prawdziwą śmietankę globalnych koncernów - Coca-Cola, Dunkin' Donuts, Honda, Intel, Nestle, Paramount Pictures oraz T-Mobile. Oczywiście to tylko początek. Cytując wiceprezydenta Ubisoft Jaye Cohena: "Ubisoft wierzy, że MAN odegra w przyszłości kluczową rolę, pomagając twórcom gier wideo w zdobywaniu nowych źródeł dochodów na rozwijającym się, globalnym rynku."

Pomyśleć, że kilka lat temu, by wypromować markę 7UP, stworzono postać Cool Spota i naprawdę niezłą platformówkę na SNES-a, Mega Drive, Amigę... Jutro nikt nie będzie bawił się w tego typu przedsięwzięcia. Lepiej wyłożyć kasę i czekać na efekty MAN-a. A gry sieciowe, rozbudowane opcje multiplayer i aktywne wykorzystanie usług online to przyszłość gier. Tak jak podczas surfowanie po Sieci czeka na nas setka pop-upów, tak w przyszłości przechodząc kolejne etapy Splinter Cell 9 nie ucieknie my od kolejnych reklam. Czujcie się ostrzeżeni. Broń masowej reklamy właśnie powstała. □ [nemo&dzujo]

Od Gracza dla Graczy



Przemoc w grach to temat na tyle kontrowersyjny, że praktycznie nie traci nigdy na popularności. Słyszymy nieprzerwania opinia zagorzałych przeciwników brutalnych tytułów, jak i dosadne riposty miłośników elektronicznej rozrywki. Batalie jest na tyle długa i wyczerpująca, że niezauważalnie cały sens dyskusji się rozmywa w potoku informacji. Spróbujmy spojrzeć na tę kwestię chłodnym okiem, biorąc pod uwagę oba przeciwstawna stanowiska. Przemoc w grach jest faktem, a im więcej kontrowersyjnych elementów, tym większa popularność danego tytułu. Zawsze lubiłam produkcja ociekające krwią i łamiące tabu, ale ostatnio zacząłem się głęboko zastanawiać, gdzia znajdują się dopuszczalne granice w prezentowaniu przemocy na ekrania - kiedy przekroczona została cianka linia pomiędzy wizjami autorów a dobrym emaklem...

Słyszałem ostatnio w mediach o przypadku chłopaka, który wylądował w szpitalu psychiatrycznym z powodu gier. Młodzik miał napięte relacja z rodzicami w domu i chcąc się od tego odciąć, zaczął uciekać w wirtualny świat. Upodobał sobie wyjątkowo brutalna pozycja, które pomagały mu odreagować stres. Pewnego dnia, kiedy problemy się nasiliły, dziecak sięgnął po nóż. Na szczęście nic się nie stało, ale dziecak trafił w ciężkim stania do szpitala. Lekarze szybko wystawili diagnozę: poważne zaburzenie osobowości i początkowe stadium schizofrenii. U dziecioka zatarła się granice pomiędzy rzeczywistością a fikcją, zaczął wierzyć w to, co było prezentowana na ekranie. Ma zaledwia 15 lat, zamknięto go w odosobnionym ośrodku decyzją sądu, ale bez zgody rodziców. Podobno dostał rentę, ponieważ zachorował przed swoją szesnastą wiosną życia. Obarczony słynnymi "żółtymi papierami" wyszedł na wolność praktycznia bez szans znalezienia dobrej pracy w przyszłości. Otrzymuja mama 480 zł i siedzi w domu z rodzicami, a jak głoszą plotki, masa wolnego czasu popchnęła go ponownie w stronę elektronicznej rozrywki...

Historia przedstawiona wyżej jest może tendencyjna, ale ukazuja pewien problem, a mianowicia kwestię łatwego dostępu najmłodszych do nieodpowiednich treści w grach. Trudno oczywiście stwierdzić, że ośmiolatek kochający strategia wojenne w przyszłości zostania nowym Hitlerem, ale są pewne granice, których nia powinno się przekraczać. Ważmy choćby zapowiadaną przez Rockstar grę pt. Bully, która będzia poruszać bardzo kontrowersyjny temat przemocy w szkole. Sam spotkałem się z tym problemem za czasów podstawówki, obserwując jak słabsi koledzy nie potrafili się bronić i byli zastraszani, a czasam zmuszani płacić pieniądza za ochronę. Stałem z boku i sam nie chciałem się "stawiać", bo dzieciaki z pobliskiego domu dziecka były nieobliczalna i mógłbym stać się ich kolejną ofiarą. Na wielu osobach dramatyczna przeżycia z dziecińśtwa rzutują przez cała życia, a katowania w "szkolnej ławce" pozostawia trwałe urazy psychiczne. Rockstar postanowiło baz oporów wykorzystać sytuację do własnych celów, uderzając w stronę sfrustrowanych, szukających odwstu na kolegach uczniakach. Czy to faktycznie właściwa droga? Trudno się dziwić, za tytuł wzbudził kontrowersje już dzieję, a do Departamentu Edukacji w USA trafił oficjalny protest i zarzuty, że nowa pozycja podzegać będzia do przemocy i stanowi zagrożania dla młodzieży. Nia chcę nawet myśleć, co by się stało, gdyby podobna gra trafiła w ręce panoszących się po naszej szkole szumowin. Bezlitośni prześladowcy z pewnością dostaliby w swoje ręce masę nowych pomysłów na katowania rówieśników...

Kolejnym tytułem, który wzbudza moja wątpliwości, jest shootar TPP pt. NARC, gdzia kierujemy poczynaniami dwójki policjantów, Jacka Forzanskiego i Marcusa Hilla, którzy mają za zadania powstrzymać szajkę dealerów przed wprowadzeniem na rynek nowego, niezwykla silnego narkotyku. Gra pozostawia swobodę wyboru, odpowiada ci rola praworządnego funkcjonariusza, a może wolisz być ponad prawem i zarobić sam na niebezpiecznej używce? Australijscy cenzorzy wycofali grę za względu na obelżywy język wypowiedzi, brutalne sceny przemocy oraz "nieodpowiedni stosunek autorów do kwestii narkotyków". Widok bohatera wciągającego nosem amfetaminę, palącego marihuanę i zapodającego sobia crack faktycznie jest dyskusyjny - oswajanie w ten sposób dzieciaków z narkotykami i sposobami ich użycia jest dla mnie osobiście jawnym przegięciem. Po paru godzinach takiej zabawy, nia zdziwię się, jak młodociany Gracz przy pierwszej nadarzającej okazji spróbuje jednego z "reklamowanych" w grze drugów. Jak inaczej nazwać tytuł, gdzia autorzy walą kawę na ławę, pokazując sposoby zdobywania i zażywania substancji odurzających...

W jednym z moich tekstów żartowałem na temat Manhunt, ale kiedy przyjrzymy się tej grze bliżej, rzeczywistość zmywa uśmiech z twarzy. Mordercze reality show na ekranie nasuwe wiele pytań dotyczących tego, jak gry będą wyglądać w ciągu najbliższych lat. Trudno mieć tutaj pretensje do twórców: oni tylko obnażyli to, co teraz jest w rozrywce bardzo popularna. Oglądanie brutalności w dzisiejszych czasach bawi ludzi, o tym się pisza w gazetach, rozmawia w programach telewizyjnych, obserwuje na własna oczy spacerując po ulicach miast. Kontakt z przemocą rodzi agresję, osłabia ludzką wrażliwość na zło, a nawet zachęca, czy wręcz inspiruja do takich zachowań. Zaciera się granica między dobrem a złem, a jeszcze właściwsze jest stwierdzania, za zacierają

U nas temat brutalności w grach będzie się jeszcze długo przewijał przez kolejna debaty dzięki bezwartościowym tabloidom, jak „Fuckt", czy „Super Tarmos" (zbiazność nazw przypadkowa), podsycającym polowania na czarownice. Wiele osób zapomina jednak, za gry to nie tylko zagrożenia. Dla niektórych, jak choćby Piotruela Angarmana z Krakowa, stanowią ona wsparcia w walce z chorobą. Maluch zaczął nagle z dnia na dzień tracić na zdrowiu. Diagnoza była szybka i bolesna - białaczka... Trudno było paroletniemu dziecku wyjaśnić jego stan i zachęcić do walki. Z pomocą przyszła gra komputerowa, napisana przez programistę Erica Jonhstona. Ben's Game to zręcznościówka, w której mały chłopiec na desce

Niebezpieczne gry: fikcja czy rzeczywistość?

się resztki świadomości istnienia tej granicy. Chyba tylko Nintendo pamięta jeszcze, że rozrywka na poziomie, to nie tylko hekatomba zakrwawionych ciał czy rozlewająca się po ekranie flaki...

Zabijania człowieka to dobra zabawa: w roku 1998 na PSone ukazała się gra Kagaro: Deception, gdzia zadaniem Gracza było... pakowania ludzi w różna pułapki. Ich zasób był całkiem spory, m.in. wyskakujące kolce, sidła na niedźwiedzie, ładunki wybuchowe itp. Im bardziej widowiskowe śmierć człowieka, tym lepszy wynik. Teraz Tecmo zamierza wydać na PS2 kolejną odsłonę tej makabrycznej gry: Kagaro II: Dark illusion, który ukaza się w tym roku. Czasem przeraza mnie, dokąd to wszystko zmierza. Zaczynaliśmy od niewinnego Ponga, a w 2005 roku trendy jest pokazywanie sztucznej śmierci na ekranie. Wszystko wygląda coraz bardziej prawdziwie, a takza pokazuja, jak coś może wyglądać, co się stania jak przejedziesz koledze nożem po gardle, jak będą wyglądać męki konającego człowieka, który z foiowym workiem na głowie walczy o ostatni haust tlenu. Sposobów mordowania jest coraz więcej, twórcy wykazują się w tym sporą pomysłowością. Wszystkie te gry, mimo znaczku "od 18 lat" trafiają bezpośrednio do dzieciaków, a rodzice sami nie wiedzą, co kupują najmłodszym. Kiedyś plama krwi na ekranie była tylko zbitkiem pikseli, dzisiaj realistycznie wyglądająca krew laje się strumieniami z ekranu..

walczy ze zmutowanymi komórkami. Napotkana potwory przedstawiają przeciwności podczas chemioterapii - gorączkę, krwotoki, wypadania włosów. Gracz zostaja przez nia osłabiony, ale nie może zginąć - ostatecznie zawsza wygrywa. Świat gier jest dla Piotrusia sposobem ucieczki od bólu codziennych zmagań z bolesnymi dolegliwościami. Rodzice chłopca lubią grać z synem i wierzą, że zwyciężając wirtualnych przeciwników, iatwiej mu będzie walczyć z najgroźniejszym - chorobą.

Mdli mnia, jak czytam ciągle w gazetach, za gry powodują wzrost brutalności u młodzieży. Nie potrafię jednak pozostać obojętny na argumenty drugiej strony, która w całym tym bełkocie prezentuje jednak trochę niepodważalnych racji. Problam brutalności nie dotyczy wyłącznia gier, ale całej współczesnej popkultury. Oglądamy to na ekranach telewizorów, kin, a nawat przez okno na podwórku. Dzisiejszy świat żyje w cieniu zamachów terrorystycznych, pochianiających setki istnień ludzkich wojen, oraz rosnącej z każdym dniem znieczuiicy społecznej. Stajamy się obojętni na ludzką krzywdę, a dobre wyniki sprzedaży brutalnych gier tylko udowadniają, że przemoc na ekranie nas bawi. W końcu te gry powstają dla nas, ich popularność to wyłącznia zasługa Graczy, którzy ochoczo sięgają po kolejne tytuły, gdzia przelewają się hektolitry krwi. Nie jestem wcale lepszy, bo uwielbiam gore i gram bez opamiętania w podobna tytuły. Jednak czy faktycznie nie przekroczyliśmy już pewnej granicy? Czy nie popadliśmy w przesadę? Gry są narzędziam rozwoju i źródłem radości, jednak w niewłaściwych rękach mogą stać się źródłem problamów. To, czy tak się stania, zależy w ogromnej mierze od nas samych.. □ [mazzi]

Po zawodach

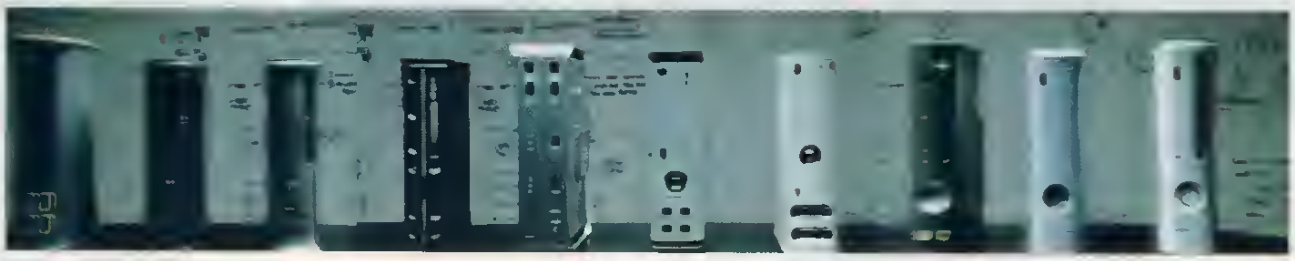
"No i po wazyatkiemu jaat" - jak głosi pawna filmowa makayma. E3 Roku Pańskiago 2005 za nami - Loa Angalas na parę dni wstrzymało oddechy Graczom z całego świata, po czym pozostawiło naa z setkami przamyślań, porównaniami, wytykaniem paicami i innymi wzniosłymi akcjami. Jednak prawdziwy wyścig dopiaro przed nami, wyścig o zdobycia naazych sarc i portfali - to była tylko gra wstępna i prezantacja zawodników. Mowa oczywiście o nowym hardwara - bo mimo aatak gier, to właśnia nowa zabawki naxtgan zdominowały miniona targi (oraz poniższy takst).

Oficjalne dane, wykresy i cyferki zostawmy jednak komuś innemu, tradycyjnie skupiając się na kuluarowych plotkach i odgłosach burzy, która w połowie maja przetoczyła się przez branżę. A zaczęło się 12 maja od oficjalnej prezentacji Xboxa 360 w MTV - pozostawiając kwestię nazwy (czy naprawdę ma jakieś sensowne wytłumaczenie?) oraz walory wizualne, które momentalnie podzieliły fanów na dwie grupy, warto pogratulować firmie Microsoft powściągliwości i skromności. Albowiem jak się okazuje, ostateczny hardware konkurencji - a tu proszę, Microsoft ponownie zaskoczył świat! Na pokazie Xboxa 360 oficjalnie, obrazując to wielkim schematem, potwierdzono współpracę tej konsoli z iPodem, aparatami cyfrowymi oraz... PlayStation Portable! Chociaż nie podano żadnych konkretów (chodzi zapewne o wymianę mediów poprzez USB 2.0), a "zimnokrwiści" mogą stwierdzić, że to nic wielkiego - fakt i tak pozostaje faktem! To miła, że Bill docenił potęgę PSP, stawiając tą kieszonsolkę na równi z najlepszymi gedżetami naszej generacji - co przyszło mu zapewne tym łatwiej, że (jak pisałem miesiąc temu), sam nie planuje konkurować na tym polu.

kwocie "zbliżonej do 300$", a konkrety to kwestia najbliższych 2 miesięcy. Odmówił jednocześnie podania dokładnej daty premiery, zaznaczając, że najpierw muszą rozgryźć i pokonać wielkie wyzwanie logistyczne, jakim jest jednoczesne premiera na trzech największych rynkach świata (USA/Europa/Japonia). Nikomu taka sztuczka się jeszcze nie udała, a pierwotnie zapowiedziana na takową przez Sony światowe premiere PlayStation Portable w listopadzie 2004, ostatecznie rozciągnęła się na kilkanaście miesięcy.

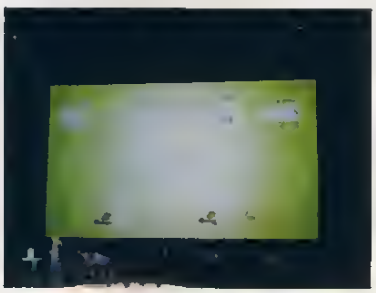
Ano wieśnie - nareszcie coś z naszego poletka. Czekacie na PSP? Jak wiecie, w tym roku 1 września nie będzie tylko smutnym początkiem kolejnego roku szkolnego. Radość z posiadania upragnionej kieszonsolki mcza jednak wielu Europejczykom zaklócać pewien szczegół. Pewien malutki napis pod bateną, oznaczający kraj pochodzenia sprzętu. Ponieważ pracujące pełną parą fabryki Sony w Japonii nie wyrabiają z produkcją konsolek dla USA i Japonii (ostatnie badanie wśród internautów w Stanach mówią, że 49% z nich planuje zakup PSP), koncern postanowił "troszeczkę" zwiększyć moce przerobowe. Kwestią najbliższych tygodni jest otwarcie fabryk PSP w Chinach i na Tajwanie, głównie na potrzeby Europy. No a sprzęt „made in China/Taiwan" - jak wszyscy wiemy - jest najmniej wadliwy i "masowy" na świecie, gdyż bardzo dokładnie i starannie składa go wysoko wykwalifikowane kadra pracowników... liczące od lat 10 wzwyż, pracująca za grosze i na akord. (Ironia Mode OFF). Patrząc na aktualne problemy w rdzennie japońskim eprzęcie (np. martwe piksele), strach pomyśleć, co przyniesie przyszłość.

Za to przyklasnąć w łapki mogą fani Nintendo - szef marketingu europejskiego oddziału firmy, niejaki Jim Merrick, potwierdził, jak znaczącym rynkiem dla koncernu jest nasz kontynent. Obiecał, że nigdy już żaden produkt Ninny nie będzie miał takiego opóźnienia



dasign swej nowej skrzynki wybierali spośród dziewięciu stworzonych prototypów - a jeden piękniejszy od drugiego. Gdyby ktoś z ekipy Billa naprawdę przejął się zadaniem, byłoby ich 360, a my do dzisiaj moglibyśmy czekać na decyzję. Z drugiej strony - przynajmniej nazwa mieiaby logiczne uzasadnienie. Pamiętacie, jak z początkiem roku Kutaragi grzmiał na ludzi odpowiedzialnych za słabe wyniki Sony w temacie produkcji playerów mp3 i odpowiedniego serwisu online? Firma, obawiając się nadmiernego piractwa, nie weszła ostro i na czas w ten popularny temat, co momentalnie wykorzystało Apple, wygrywając klientów zarówno swym iPodem, jak i sklepem iTunes. A co się robi, jak nie można wygrać? Najlepiej zewrzeć szyszu - i jeszcze kaskę można niechcący natrzepać. Najnowsze ploty mówią, że obie firmy pracują nad integracją usług oferowanych przez serwis Apple'a jak i samego iPoda z PlayStation 3. Biorąc pod uwagę, że nowe dziecko Sony oferuje nowinkę technologiczną w postaci Blu-Ray, a ostatni update sklepu do wersji 4.8 rozszerzył jego ofertę o pliki video, info o kooperacji ma jakieś sensowne przesłanki. Nie zapominajmy tylko, że Sony ma własny serwis Connect, konkurencyjny dla iTunes - ich połączenie raczej nie wchodzi w rachubę, a support konkurencji byłby niezłym ciosem we własne plecy. Ale czego się nie robi dla kasy.

Tym bardziej, że nie takie cuda już widzieliśmy - jeden z nich całkiem niedawno. Nigdy nie spodziewałem się, że na prezentacji sprzętu jednej z firm ujrzę jakiś

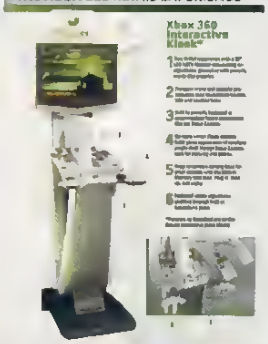


Mimo że Sony zapodało w PS3 nowiusieńki błękitny laser, nie znamy jeszcze zwycięzcy w "wojnie formatów" - moje info z zeszłomiesięcznej Piguły okazało się przedwczesne, za co biję się w cycki z całych sił. Porozumienie Sony z Toshibą odnośnie wspólnego rozwiązania tej kwestii okazało się sprawnie zmejstrowaną prowokacją i plotą. Tak naprawdę każdy wciąż broni swego, a unifikacja może okazać się o tyle trudna, że obóz Sony-Metsushite nie zamierza iść na żadne ustępstwa i liczy na uległość Toshiby w tej kwestii. Spłycając temat (dosłownie), cała sprawa rozbija się o pół milimetra. Blu-Ray preferuje zapis danych 0,1 mm pod powierzchnią dysku, gdy tymczasem HD-DVD wymaga 0,6 mm (tak jak obecne DVD). Pojemność płyt jest sprawą drugorzędną, a patrząc na wsteczną kompatybilność sprzętu i większe bezpieczeństwo głębiej położonej warstwy zapisu, trzymam kciuki za opór Toshiby.

Kwestia nośnika w PlayStation 3 została już przesądzona, ale cena, którą nam przyjdzie za ten dobrobyt zapłacić jeszcze nie. Ostatnie spekulacje mówią, że sprzęt pójdzie w ślady swych poprzedników, otrzymując wyjściową granicę cenową na poziomie 40.000 jenów (ok. 370$). To znacząca zmiana na lepsze w stosunku do pierwszych informacji, które mówiły o kwocie rzędu 470$ - na wieści owe momentalnie zareagował Microsoft. W jednym z wywiadów pod koniec maja sam wiceszef J. Allard oficjalnie zapowiedział, że ich nowe zabawka dostępna będzie w

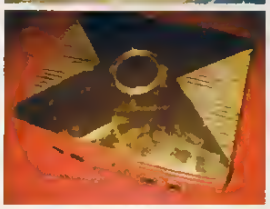
jak przytrafiło się to Animal Crossing na GC (2 lata obsuwy) i jednocześnie dodał, że Europa to teraz dla nich główny rynek wzrostu. Obiecał, że już niedługo w punktach sprzedaży Dual Screene pojawią się specjalne stanowiska umożliwiające download stuffu do konsolki poprzez Wi-Fi - ciekawe, czy miał na myśli także nasz kraj?

THE XBOX 360 RETAIL EXPERIENCE



Wiemy za to, jak wyglądać będą promocyjne stanowiska z Xboxem 360 w sklepach USA - wypas typowy dla Amerykańców: 23-calowy monitor LCD HDTV, wydatnie wyeksponowane konsolka z padami bez kabli (żeby najwyraźniej jak się da ukazać bezprzewodowość) oraz miejsca wokół niej na przyszłe gadżety (np. kamarę), wejście na słuchawki i port dla memorki, gdyby ktoś chciał coś zassać na swój domowy użytek (demka gier, trailery, update'y z Xbox Live). Całość zwie się Deluxe Interactive Kiosk i pozwoli wszystkim niezdecydowanym zasmakować mocy potwora Microsoftu podczas wizyty w osiedlowym sklepie z gremi wideo. Jeśli chcieliby przetestować trwałość wykonania i odporność całości na rozczłonkowanie, niech przyślą kilka modeli do Polski.





Tradycyjnie na koniec opowiastka z Krainy eBay. Dzisiaj o współczesnym królu Midasie, który pokrył 24-karatowym złotem poczciwego Xboxe oraz 2 jego kontrolery. Kompletny zestaw PAL wersja 1.6 pochodził z Austrii i oferowany był na aukcji wraz z certyfikatem autentyczności - i chociaż nie osiągnął jakiejś zawrotnej ceny (260 Euro), i tak była ona znacząco wyższa od sklepowej (czy opłacalna dla Sprzedawcy, to inna kwestia). Skoro już Billu chciał dopłacać do sprzętu, może to był pomysł na ozywienie sprzedaży? Przecież każdy mężczyzna wie, że kobiety kochają złoto... a co dopiero w takich ilościach. Zakup w pełni usprawiedliwiony. □ [butcher]

Korea
gra po swojemu



Całkiem możliwe, że taka panorama obejmuje co najmniej kilkadziesiąt tysięcy graczy...

Na kontynencie europejskim bardzo często traktuje się Azjatów jednakowo, niezależnie od ich macierzystego kraju. Praktycznie wszyscy zakładają, że reszta Azji nie różni się za bardzo od Japonii. Nic bardziej mylnego. Jakiś czas temu Koso przedstawił Wam, jak wygląda branża rozrywki elektronicznej w Chinach. Dzisiaj przyszedł czas na Koreę Południową. Kraj, który gra po swojemu.

Podstawowy fakt na początek - Koreańczycy nie lubią Japończyków. W 1910 roku cesarska Japonia podbiła Koreę, czyniąc z niej swoją kolonię. Dopiero koniec II Wojny Światowej przyniósł Korei wolność. Ale pamięć o tych zdarzeniach pozostała. Po wojnie w latach 1950-53, Korea Południowa musiała czekać na swój boom ekonomiczny aż do lat osiemdziesiątych. Wtedy też zadecydowano, aby postawić nacisk na najnowsze technologie. Decyzja ta miała pierwszorzędne znaczenie w rozwoju branży rozrywki elektronicznej. Jeszcze w roku 2002 Koreańczycy mieli jedynie 2% udziału w ogólnym rynku rozrywki elektronicznej. W roku 2004 liczba ta wzrosła do prawie 20%. Dzisiaj Korea okazuje się być istną lokomotywą całego przemysłu gier. Dziesięciokrotny wzrost zainteresowania graniem nie był jednak spowodowany rynkiem konsol. Korea, podobnie jak Japonia, to specyficzny rynek. Rynek rządzący się zgoła odmiennymi prawami.

Złapani w Sieć

Główną dziedziną rozrywki elektronicznej w Korei są sieciowe RPG (MMORPG). W świecie konsol granie tego typu aktualnie znajduje się na drugim planie, z nielicznymi wyjątkami w stylu Final Fantasy XI czy Monster Huntar. To właśnie dzięki sieciowym erpegom PC zgarnia wszystkie kokosy u Koreańczyków, a Korea jest liderem w tym gatunku gier. Nie jest to jednak przypadek – kraj ten posiada jedną z najlepszych struktur internetowych na świecie. Ponad 70% użytkowników posiada szerokopasmowe łącza, a opłaty za korzystanie z kafejek internetowych są śmiesznie niskie.

Drugim najbardziej popularnym w Korei gatunkiem gier są... gry na komórkę. Sektor gier mobilnych jest tak rozbudowany tylko dzięki gigantycznej popularyzacji komórek w Korei. I nie chodzi tu tylko o standardy trzeciej generacji, gigantyczną ilość funkcji, jakie posiadają tamtejsze aparaty (kilka lat do przodu w stosunku do Europy) czy niskie ceny. Przeciętny Koreańczyk nie ma po prostu czasu, by zagłębić się w wir konsolowej zabawy. Dlatego wybiera komórkę i jej możliwości. Co więcej, w Korei statystyczny obywatel najczęściej korzysta z komunikacji miejskiej, a ponieważ podróże po zatłoczonych azjatyckich miastach trwają długo, trzeba je sobie jakoś umilić.

Branża jest do tego stopnia zafascynowana koreańskim rynkiem, że na tegorocznym E3 zorganizowano sympozjum "Globalne granie. Korea rzuca wyzwanie światu". Konkluzje zebranych w LA twórców rozrywki sieciowej w Korei oraz amerykańskich wydawców można podsumować w jednym zdaniu - "Korea to prawdziwe eldorado dla producentów". Z takim podejściem Koreańczyków do grania, nie powinno to nikogo dziwić.

Kulture grenie

Przechadzając się po ulicach Seulu można odnieść wrażenie, że Korei funkcjonują trzy rodzaje Graczy. Pierwsi to zwyczajni Gracze. Najczęściej grający na komórkach, stacjonarnych lub przenośnych konsolach albo komputerach. Nie różnią się za bardzo od swoich europejskich czy japońskich odpowiedników, dlatego opisywanie ich nie ma sensu. Zupełnie inni są natomiast Gracze hardkorowi. W Korei oznacza to osobę niemalże nieustannie grającą w MMORPG. Tego typu entuzjasta godzinami przesiaduje w domu albo w kafejce i męczy swojego ulubionego sieciowego erpega. Najpopularniejsze w Korei są koreańskie (a jakżeby inaczej) gry z serii Lineage (w Europie i USA tytuł ten okazał się klapą) oraz Ragnarok. Ostatnimi czasy Koreańczycy dali się też złapać w sidła World of Wercraft. Jednakże większość z nich nie traktuje grania jedynie jako rozrywki - zanurzenie się w fikcyjnym świecie jest dla nich ucieczką od rzeczywistości, społeczną próbą odbicia się od dna rzeczywistości. Online możecie spotkać zarówno biznesmenów jak i nastolatków, a większość z nich chce w ten sposób poznać nowych ludzi. Zasadniczo może się to nie wydawać zbyt odległe od tego, co dzieje się w Europie. Tylko że u nas jedynie nieliczni przesiadują kilkanaście godzin dziennie przy jednej grze przez trzy lata. Mało kto jest do tego stopnia zaabsorbowany danym tytułem, że w momencie zabicia swojej postaci przez innego Gracza jest gotów wyciągnąć odpowiedzialną za to osobę na ulicę i zmasakrować, albo też nie potrafi oderwać się od gry, kończąc w szpitalu z powodu odwodnienia. W Korei nie jest to nic nadzwyczajnego. A ludzie nadal grają. Grają coraz więcej.

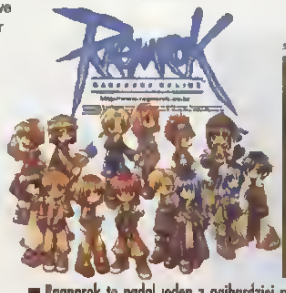
Trzeci gatunek Graczy to Grecze Zawodowi - Progamers. Jakiś czas temu opisywaliśmy Mistrzostwa Świata w Grach - World Cyber Games, które zostały zapoczątkowane przez rozkochaną w grach Koreę. Azjaci z natury uwielbiają rywalizację, dlatego e-sports są tam tak popularne. W Korei zawód Gracza regularnie biorącego udział w tego typu zawodach to standard. Zresztą kraj ten posiada 4 kanały telewizyjne w pełni dedykowane temu typowi rozrywki. W nich właśnie regularnie można oglądać potyczki najlepszych wymiataczy w takich produkcjach jak StarCraft, Warcraft czy Quake. Jeden z najlepszych koreańskich Graczy, Hong Jin Ho (ksywka Thunder Zerg), w wywiedzie dla CNN powiedział: "Podczas gry spoczywa na mnie ogromna odpowiedzialność. Dostają wynagrodzenie i muszę zrobić to, co w mojej mocy, by na nie zapracować". A jego gaża wcale nie jest mała - sponsorzy w Korei to nie tylko firmy komputerowe, ale i korporacje pokroju Gillette czy Coca-Cola. Praca zawodowego Gracza w Korei jest tak lukratywna, że znaczna część amerykańskich i europejskich Graczy przeprowadza się do Korei, by tam zarabiać na chleb wykorzystując swoje zdolności i grając w telewizyjnych turniejach.

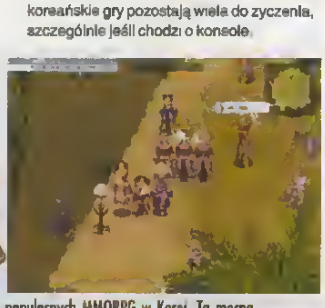
Koreańczycy kochają gry i są gotowi zapłacić za to nawet i swoim zdrowiem, jednak taka ogromna popularyzacja gier na PC nie mogłaby się odbyć jedynie dzięki 11 milionom superszybkich łączy internetowych. Do tego potrzeba było pomocy jeszcze jednej, jakże nielubianej instytucji. Polityki.

Politycy kochają gry

Jak już wspomniałem na początku artykułu, koreański rząd bardzo szybko postawił na najnowsze technologie. Dzięki temu akceptacja polityków dla branży gier nie była problemem. W Korei nie ma miejsca na debaty o zakazaniu sprzedaży jakichś tytułów. Tam zastanawiają się jedynie nad jedną kwestią: jak na grach zarobić? W 1997 roku wystartowano z pierwszymi programami pomocy dla młodych developerów. W 2000 roku rozpoczęto masową kampanię reklamową gier i grania, która miała każdemu Koreańczykowi przybliżyć tę tematykę. Pozostałością po tej akcji są miejsca w największych miastach Korei, gdzie można grać za darmo! Dodatkowo w tym roku rozpoczęto szkolenia zarówno dla developerów, jak i dla grających! Dla tworzącego się wtedy "gatunku" Progamere rząd opłacił zawodowych wojskowych, którzy uczyli grających np. w StarCrafta taktyk walki na polu bitwy. Kwestia branży gier okazała się tak ważna, że koreańska Ministerstwo Kultury w 2001 powołało instytucję o nazwie Koreańska Agencja Kultury Masowej, która wraz z podinstytucją Games Infinity (w skrócie KGDI) zajmuje się promocją i badaniem tego zagadnienia.

W założeniu KGDI ma pełnić rolę wsparcia dla branży elektronicznej rozrywki w Korei. Instytucja ta odpowiedzialna jest za pomoc w postprodukcji i tworzeniu gier, dysponuje własnymi ekspertami i funduszami, o wykorzystanie których może prosić firma robiąca dany tytuł. Co więcej, KGDI służy nawet pomocą w tworzeniu scenariuszy. Kilkunastomilionowy budżet jest ponadto wydawany na reklamę Korei jako twórcy i odbiorcy gier za granicą oraz na badania nad aktualnym stanem branży, a także jej przyszłością. Trzeba przyznać, że pod tym względem reszta świata znajduje się w tyle. To dziwne, że dopiero teraz zauważyliśmy, iż przemysł przynoszący kilka miliardów dolarów rocznie może pomóc gospodarce całego kraju. Jednakże pomimo pomocy rządu koreańskie gry pozostają wiele do życzenia, szczególnie jeśli chodzi o konsole.





■ Ragnarok to nadal jeden z najbardziej popularnych MMORPG w Korei. Ta mocno wzorowana na japońskich tytułach gra jest także dobrze znana w Polsce.







■ Byle zwycięzcy Grocznie w Korei to lokalnym rajcie. Mogą zarobić po kilkaset tysięcy dolarów rocznie. Koreańscy Gracze to czołówka światowa. Grając na klawiaturze mają nawet powyjmowane wszystkie nieprzydatne w grze klawisze.

Konsole w tle

Koreańczycy masowo wypluwają kolejne MMORPG, ale opisywanie ich mija się z celem. O wiele ciekawsze jest skupienie się na rynku konsol i powodach, dla których gry wideo w Korei stanowią drugą ligę.

Podstawowe kwestie już znamy: gigantyczny rynek internetowy i popularność komórek, brak czasu oraz podejście Koreańczyków do gier. Jest jednak jeszcze coś - stosunek do Japończyków. Korea próbuje stworzyć własną kulturę masową, odrzucając obce japońskie wzorce, takie jak j-pop, manga czy właśnie konsole. Oczywiście żaden z tych gatunków rozrywki nie jest zabroniony, ale po prostu nastawienie do japońskich konsol jest dosyć negatywne, a przynajmniej na tyle złe, że nie sprzedają się one tak dobrze. Liczba sprzedanych PS2 to tylko około miliona sztuk. Xboxów sprzedało około 100 tysięcy, ale przy tak słabej promocji tej konsoli w Korei (nie położono wystarczającego nacisku na Live) i tak można uznać to za sukces. Skoro PS2 się nie sprzedaje, to mało kto robi w Korei gry na konsole. A potem skutkiem są przedstawione poniżej przykłady.

Skoro jednak w Korei tak bardzo popularne są gry na komórki, to czemu nie gra się tam na handheldach? - zapytacie. Otóż GBA radzi sobie w Korei nieźle, ale ponad milion sprzedanych jednostek trudno uznać za sukces. Dlatego też Sony na premierę PSP w Korei przygotowało specjalny dysk UMD, umożliwiający, dzięki połączeniu przez WLAN, na ściąganie filmów oraz muzyki. Oprócz tego posunięcia postanowiono wykorzystać koreańskich twórców do napisania kilku gier na PSP. Zająć się tym ma m.in. mało znana koreańska firma Locologic. Chłopaki planują strzelankę z mechami wykorzystującą możliwość gry online pt. Vulcanus oraz dziwną zręcznościówkę BBG. Dodatkowo planowane jest wydanie wzorowanego na Ragnarok erpega Project Econia. Dzięki funkcjom online PSP ma szansę na zdobycie popularności w Korei. Popularności, której nie zdobył nawet koreański handheld GamePark.

Tak, w 2001 Koreańczycy próbowali podbić rynek małych konsol przy pomocy GamePark 32. Swego czasu sprzęt ten był znacznie potężniejszy od GBA. Korzystał z dobrodziejstw bezprzewodowej komunikacji, doskonałego ekranu i łatwego w obsłudze oprogramowania. Niestety, cena oraz kiepska dostępność spowodowały, że ten koreański wynalazek nie mógł przebić





■ Koreańska Magna Carta zapowiada się na coś więcej niż tylko przeciętniaka. Koreańczycy mają jednak potencjał

Nieliczne z produkowanych Korei gier to pierdółkowate tytuły pokroju Aquakids Game (klon Pokemona), Suta Myeonbal King (symulator chińskiej restauracji) czy klasycznego shootera pt. Syvarian. O wiele lepiej prezentują się osiągnięcia koreańskiej firmy Semologic. Ekipa ta jest odpowiedzialna za przygotowanie scenariuszy do Medal of Honor: Rising Sun, fajnego intra i outra do Red Ninja oraz wszystkich animacji w God of War. Szczególnie to ostatnie się chwali. Natomiast aktualnie najbardziej oczekiwanym tytułem na PS2 tworzonym przez Koreańczyków jest Magna Carta: Tears of Blood (Softmax). Z tego, co miałem przyjemność zobaczyć, ten pierwszy koreański RPG na konsolę Sony zapowiada się na naprawdę solidny klon Final Fantasy XI Vagrant Story. Zresztą muszę przyznać, że pomimo tak silnego czerpania inspiracji z japońskich gier, Softmax udało się stworzyć własny, charakterystyczny design. Magna Carta zostanie wydana przez Altus w przeciągu kilku miesięcy.

Koreańczycy mają zwyczaj uśmiechać się niezależnie od danej sytuacji i z reguły nie używają bezpośrednio słowa "nie". A jednak konsolom w Korei powiedziano wyraźne "nie". Pełnią one rolę dodatku do sieciowych erpegów i gier na komórkę. Branża jednak nie pozwoli zmarnować się odkrytemu na nowo eldorado. W świetle gwałtownego rozwoju rozrywki online na konsole, Korea w końcu przekona się do next-genów. PS3 oraz Xbox 360 będą cierpliwie czekały. A na razie Korea gra inaczej. ☐ [dżujo]

www.starlite.com.pl

Polecany sklep wysyłkowy:

Star Lite



.Duży wybór gier na konsole PS2,GBA,Xbox
.Bezpłatna wysyłka na terenie Polski
.100% Gwarancji na zakupiony towar
.Nieprawdopodobnie niskie ceny
.Dostawa do domu w 24 godziny
.Wysyłkowa wymiana gier
.Sprawdź naszą ofertę



Star Lite
WYMIANA GIER

45-508 Opole
ul.Minkusa 6
Tel/fax : (077) 45-40-323
Kom:0601-963-444



Ex-Ray

extremalne prześwietlenia

Czy inteligencja jest wrodzona? Podobno nie. Oczywiście wpływają na nią zdolności dziedziczne, jak również środowisko wychowania i życia. Najfajniejsze jest jednak to, że niektórzy uczeni utrzymują, że inteligencję da się wytrenować. Tłumacząc na polski - czytając niektóre pisma powodujesz wzrost swojego IQ, a czytając inne - wręcz przeciwnie. Po lekturze dzisiejszego Ex-Raya ten wskaźnik powinien pójść u Ciebie do góry, gdyż o inteligencji muzycznej opowie Chris Hülsbeck (m. in. Rogue Leader), o inteligencji kreatywnej - Tsuyoshi Tanaka (DMC), zaś o sztucznej inteligencji - John Funge. Njoy! [nemo]

Chris Hülsbeck

Niemiecki kompozytor specjalizujący się w tworzeniu ścieżek dźwiękowych do gier komputerowych - do tej pory skomponował muzykę do blisko 100 pozycji.

Przed Tobą, drogi Czytelniku, wywiad z jedną z bardziej charakterystycznych osobistości w dziedzinie growej muzyki, Chris Hülsbeck. Niemiecki kompozytor (urodzony 2 marca 1966 r. w miejscowości Kassel) specjalizujący się w tworzeniu ścieżek dźwiękowych do gier komputerowych - do tej pory skomponował muzykę do blisko 100 pozycji. Karierę muzyczną rozpoczął w wieku 16 lat – wówczas stworzony przez niego utwór na kompufer Commodore 64 pod tytułem "Shades" wygrał plebiscyt zorganizowany przez uznany niemiecki



magazyn komputerowy '64er Magazine". Wiele z jego kompozycji weszło do kanonu muzyki komputerowej, zwłaszcza motyw przewodni z gry Great Giana Sisters (1987), który zyskał status kultowy i doczekał się licznych przeróbek i remixów. Ponadto Hülsbeck zasłynął jako autor muzyki do trylogii gier Turrican oraz Jim Power (Amiga). Muzykę na Przyjaciółkę tworzył przy użyciu napisanego przez siebie programu TFMX (The Final Musicsystem eXtended), który wyróżniał się znacznie bardziej zaawansowanymi możliwościami edycyjnymi niż popularny wówczas SoundTracker. Jego muzyka z gier Apidya oraz Turrican została wykonana w 2003 i 2004 roku przez orkiestrę symfoniczną podczas Imprezy Symphonic Game Music Concert w Lipsku. □ [M@jk]

M@jk: Czy mógłbyś nam pokrótce wyjaśnić, w jaki sposób wkręciłeś się do branży kompozytorskiej, następnie specjalizując się w tworzeniu ścieżek dźwiękowych do gier wideo?
Chris Hülsbeck: Urodziłem się w dość muzykalnej rodzinie. Moja babcia była zawodową nauczycielką gry na pianinie, stąd już od dziecka przejawiałem zainteresowanie muzyką. W wieku 5 lat miałem już za sobą blisko 2 lata lekcji gry na pianinie. Jednak już wtedy zdecydowanie bardziej imponowało mi tworzenie własnych "nutek", niż granie klasycznych utworów uznanych artystów. Będąc z kolei nastolatkiem, moje zainteresowania ukierunkowały się w stronę syntezatorów oraz komputerów. Postanowiłem więc oszczędzić trochę kasy, aby nabyć C64, jako że ów sprzęt posiadał wbudowany chip syntezetorski SID - zakup ten oferował mi obie szukane przeze mnie rzeczy. Po okresie zapoznawania się z tą platformą, spędzonym głównie na graniu, postanowiłem rozpocząć naukę programowania w języku Assembler. Wkrótce potem stworzyłem swój pierwszy growy soundtrack. Co prawda był on zrobiony głównie z myślą o grze moich znajomych, jednakże ostatecznie doczekał się oficjalnego wydania. W 1986 niemiecki magazyn komputerowy ogłosił konkurs na stworzenie muzyki do gry na Commodora 64, który szczęśliwie wygrałem. Po tym sukcesie, jak się okazało, znalezienie zatrudnienia w firmie developerskiej (Rainbow Arts) okazało się być już tylko formalnością.

M: Jesteś obecnie czołowym kompozytorem i zarazem kierownikiem muzycznym teamu developerskiego Factor 5 mieszczącego się w Kalifornii. Powiedz nam, jak wyglądały Twoje początki w tej firmie, zanim nastąpiły jej przenosiny z Niemiec do Stanów Zjednoczonych?

Chris Hülsbeck: Gdy pracowałem jeszcze dla Rainbow Arts w Niemczech, poznałem i rozpocząłem współpracę z Julienem Eggebrechtem, który później stał się jednym z głównych założycieli F5. Pracowaliśmy wspólnie nad kilkoma projektami (m.in. seria Turrican). Na początku lat 90-tych egzystowałem głównie jako wolny strzelec, jednakowoż zachowując w dalszym ciągu stały kontakt z moim przyjacielem z Factor 5, który w międzyczasie przeniósł siedzibę swojej firmy do USA (1996). Po tym jak wspólnie zmajstrowaliśmy narzędzie dźwiękowe MusyX, zostałem zapytany, czy nie byłbym zainteresowany dołączeniem do ekipy tworzącej SW: Rogue Squadron. Ofertę oczywiście przyjąłem, tym samym przenosząc się na stałe do Stanów i stając się pełnoprawnym pracownikiem firmy.

M: Zapewne praca dla stałego pracodawcy oraz bycie wolnym strzelcem różni się znacznie. Ma zarówno swoje wady, jak i zalety. Co możesz powiedzieć nam na ten temat?
Chris Hülsbeck: Pracowałem po obu "stronach" przez blisko 15 lat, więc "coś" na ten temat wiem. Jako wolny kompozytor miałem niewątpliwie uczucie swobody, sam dobierałem sobie godziny pracy, robiąc także wakacje, gdy tylko tego chciałem (lub mogłem sobie na nie pozwolić). Niestety, nie ma róży bez kolców, taka forma pracy to ciągła tułaczka pod presją w poszukiwaniu kolejnych ofert i nie zawsze satysfakcjonujące wynagrodzenie. Dlatego plusem zatrudnienia w korporacji jest przede wszystkim zawsze stała pensja i fakt, że nie musisz sobie szukać zleceń, ponieważ zapewnia Ci je pracodawca, ale to chyba oczywiste.

M: W opinii wielu słuchaczy Twoja muzyka w serii Rogue Leader jest stawiana na równi z oryginalną ścieżką dźwiękową do Gwiezdnych Wojen autorstwa wielkiego Johna Williamsa. Zapewne pieząc muzykę do tej gry przeżywałeś chwile niepewności, mając świadomość, że Twoje dzieło będzie porównywane z tak uznaną klasyką?
Chris Hülsbeck: Oczywiście masz rację. Miewałem momenty zawahania do tego stopnia, iż prawie całkowicie się zniechęciłem do dalszej pracy, zestawiając się wielokrotnie, czy podołam tak wielkiemu wyzwaniu (tym bardziej, że John Williams należy do moich osobistych faworytów i zarazem wzorów do naśladowania wśród kompozytorów). Ponadto nie miałem też wystarczająco dużego doświadczenia w tworzeniu muzyki klasycznej, wszystkiego więc musiałem nauczyć się sam. Słuchałem przez wiele lat oryginalnej ścieżki dźwiękowej z GW, czytając także wiele niezbędnej literatury na temat orkiestry i sporządzanie partytury. Pomocną dłoń wyciągnął do mnie także mój znajomy kompozytor Jake Jacobson, który stworzył kilka interesujących kawałków do bardziej dynamicznych partii w obu częściach Rogue Leader i Rebel Strike. Jake miał odpowiednio duże doświadczenie zarówno jako kompozytor, jak i aranżer, stąd wiele rzeczy nauczyłem się właśnie od niego. Czuję się zaszczycony i wyróżniony, iż dano mi szansę pracowania nad tak wielkim projektem, i co najważniejsze, że dałem z siebie wszystko przy tej produkcji.

M: Jak oceniasz tworzenie muzyki w czasach obecnej generacji konsol? Czy zajęcie to jest trudniejsze, niż podczas "złotej ery" komputerów C64 i Amigi?
Chris Hülsbeck: Zdecydowanie zmieniło się tutaj sporo. Kiedy rozpoczynałem karierę, wszystko opierało się głównie na umiejętnym programowaniu, które wraz z zastosowaniem wyszukanych trików w konstrukcji dźwięku i odpowiednich partii kompozycji wystarczało w zupełności do uzyskania wartościowego efektu końcowego. Ówczesne muzyka miała charakter dość zartobliwy, niekiedy wręcz naiwny, nie zawsze była adekwatna i stosowna do zdarzeń mających miejsce na ekranie. Teraz odczuwalny jest definitywnie większy profesjonalizm, w głównej mierze wszystko funkcjonuje w porównywalnym stopniu do kasowych produkcji filmowych, włączając w to również interaktywne aspekty gry.

M: Czy mógłbyś nam pokrótce omówić, jak wygląda cały proces twórczy ścieżki dźwiękowej na przykładzie jednej z gier (np. Rebel Strike), przy okazji wspominając także o tym, jakie wyposażenie było Ci do tego niezbędne?
Chris Hulsbeck: Projekt został rozpoczęty na początku października 2001 roku, kiedy nie było już wątpliwości, iż powstanie sequel Rogue Leader. Głównym celem, jaki przed sobą postawiliśmy tym razem, było to, aby cały soundtrack w pełni stanowił zawartość płyty mini-DVD, zamiast zmiksowanych kawałków przepełnionych wieloma z góry wygenerowanymi strumieniami muzycznymi w formacie midi (jak miało to miejsce do tej pory). Przez następnych kilka miesięcy przebudowałem nieco moje studio nagraniowe, zmontowałem i wysłyłowałem wszystkie biblioteki sampli do produkcji ścieżek dźwiękowych z użyciem najnowszych dostępnych technologii. Na koniec skonfigurowałem 5 równorzędnych komputerów, jeden jako główny do sekwencjonowanie i miksowanie, a pozostałe połączone ze sobą jako stacje robocze. Każdy z nich na wyposażeniu posiadał odpowiednio 1 GB RAM wraz z 250 GB dyskiem twardym, tak aby swobodnie pomieścił i uciągnął wszelkie dokonywane operacje, jak choćby partie orkiestry z podziałem na grupy instrumentów smyczkowych, dętych, blaszanych i perkusji.

Jeśli chodzi o "narzędzia programowe", używałem HALion oraz Native Instruments Kompakt (Steinberga) - obie świetnie sprawdzają się w formie streamera sampli. Moim ulubionym sekwencerem jest jednak w dalszym ciągu Cubase (wersja 5.1 i SX). W międzyczasie mieliśmy w planach wykorzystanie wszystkich poziomów z kampanii Rogue Leader jako część trybu multiplayer w Rebel Strike, ale że owe etapy były jeszcze w fazie dalekiej od stanu używalności, skoncentrowałem się na ponownym nagraniu wszystkich starszych sekwencji muzycznych w formie midi na bardziej nowoczesne brzmienie. To było całkiem spore wyzwanie, tym bardziej, że należało poprawnie dopasować dźwięk i do tego nadać mu nową, zdecydowanie lepszą jakość. Ponadto w tym samym czasie zaktualizowaliśmy MusyX (kolejny program do obróbki dźwięku). Ten proces zajął nas na jakiś czas. Gdy pierwsze etapy nowej gry zaczęły "przychodzić do życia", rozpocząłem zbieranie pomysłów na aranżacje melodii. Ponadto przygotowałem kilkadziesiąt powycinanych fragmentów z oryginalnej ścieżki dźwiękowej, które potem wpasowałem w całość.

M: W jakim stylu kompozycji muzyki czujesz się najbardziej komfortowo? A może w każdym z możliwych gatunków możesz tworzyć bez problemów?
Chris Hulsbeck: Jestem wielkim fanem zarówno muzyki elektronicznej, jak i orkiestrowej, i osobiście preferuje łączenie obu tych gatunków. Pomaga mi to w ukryciu pewnych braków, jakie mam w muzyce orkiestrowej, ale dostarcza mi to również wiele radości. Przez te kilkanaście lat mojej pracy stworzyłem wiele utworów w najróżniejszych stylach muzycznych, tak więc nie mam oporów co do innych typów muzyki, niemniej jednak ciężko stwierdzić, który przypadł mi najbardziej do gustu i jaki kierunek aranżacji wybiorę. Mimo wszystko musiałbym nawiązać szerszą współpracę z innymi kompozytorami i muzykami, będącymi przedstawicielami odmiennych gatunków muzycznych, nagrywając z nimi kilka utworów. Dzięki temu pozwoliłoby mi to poznać lepiej pozostałe jej typy. Wiadomo, im większe doświadczenie w tym, co się robi, tym lepszy i efektywniejszy jest efekt końcowy.

M: Na koniec powiedz nam, jakie są pozytywne i negatywne aspekty Twojej pracy?
Chris Hulsbeck: Najlepszą rzeczą, jaka może spotkać artystę jest to, gdy ktoś doceni Twoją pracę i powie, że mu się spodobało to, co zrobiłeś. Z kolei najgorsze chwile związane są z przesiadywaniem w pracy do późnej nocy, kiedy nieubłaganie zbliża się deadline, a Ty jak na ironię nie masz akurat weny twórczej i nie potrafisz skończyć tego, co należy. Na szczęście w moim przypadku takie sytuacje nie zdarzają mi się zbyt często i z reguły udaje mi się zdążyć na czas. Zresztą chyba w Twojej pracy jest podobnie, więc powinieneś wiedzieć, o czym mówię :)

M: Jasne, końcówka potrafi dać w kość, coś o tym wiem :).



Tsuyoshi Tanaka

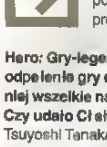
Producent ze studia developerskiego nr.1 Capcom

Kolejny Ex-Ray i kolejna gwiazda rozlozona na lopatkil! W tym miesiacu na extrimowy ruszt trafił absolutny axclusive przed Tobą maestro Tsuyoshi Tanaka o niezrealizowanych pomysłach, inspiracjach i błędach poprzedniczki przygód Białowłosego. Przeczytaj o tym, jak PSX Extreme miesza w rynku konsolowym, o dumie producenta serii DMC oraz o wpływie „Matrix'a" na jej trzecią część. Przyjemnej lektury! [Hero] □

Hero: Gry-legendy, tytuły, na która czeka się z wywieszonym językiem i z niezaspokojoną żądzą jak najszybszego odpalenia gry na swojej konsoli. Miliony Graczy właśnie w ten sposób podchodziło do Devil May Cry 3 - po kiedali w niej wszelkie nadzieje, wierząc, że zaspokoi ich wygórowane oczekiwania. Jak sądziasz, udało Ci się tego dokonać? Czy udało Ci się zaspokoić tak mocno wierzących w tę serię Graczy?

Tsuyoshi Tanaka: Mam szczerą nadzieję, że tak. Naszym celem było dostarczenie Graczom gry dającej wiele przyjemności, a zarazem zachowującej wiele cech swoich poprzedniczek. Długo i uważnie studiowaliśmy wypowiedzi - zarówno te pozytywne, jak i negatywne - ludzi grających w DMC2, a wszelkie sugestie wykorzystaliśmy już we wczesnych etapach planowania nowego tytułu.

Imię i nazwisko: **Tsuyoshi Tanaka**
Pozycja: **producent ze studia developerskiego nr.1 Capcom**
Urodzony: **13 lipca 1970 r.**
Furka: **Punto**
Dołączył do Capcom: **kwiecień 2001 r.**
Twórca gier, którego uznaje najbardziej: **pan Funamizu**



35-letni Tsuyoshi Tanaka jest jednym z najwybitniejszych twórców ze studia developerskiego numer 1 Capcom. Swoją karierę w branży zaczął w 1990 roku, pełniąc rolę zarówno producenta, jak i grafika. Tworzył wybitne produkcje dla takich firm jak Game Arts, Capcom Co., Ltd czy Capcom Entertainment Inc. Był producentem Firehawka, Devil May Cry 2 (który był jego debiutem), genialnego Devil May Cry 3 i pierwszego sieciowego Residenta (RE: Outbreak, również Outbreak #2). Jednak walka o zadowolenie Graczy to coś więcej niż tylko talent i dobre pomysły. Większość głośnych tytułów Tsuyoshiego zaskarbiła sobie miłość Graczy właśnie dzięki uwadze, jaką skupia on na opiniach, komentarzach, pomysłach i propozycjach nas wszystkich. "Najtrudniejszą częścią bycia twórcą gier jest ruszenie z produkcją, przy tworzeniu której bierze się pod uwagę opinie Graczy nt. danego tytułu" - mówi Tanaka. "Wszystko tylko po to, by podnieść jakość i poprawić odbiór danej pozycji". I chociaż miliony Graczy na całym świecie uznają jego produkcje za przejaw geniuszu autora, Tsuyoshi w jednym z wywiadów stwierdził - podobno - że jeśli Capcom kiedykolwiek zechce stworzyć Devil May Cry 4, to nie on zostanie jego producentem. Jak sam uznał, "zrobił już wszystko to, co tylko mógł zrobić najlepiej tworząc DMC3". Ale to tylko plotka - na nasze szczęście!

Hero: A jak, Twoim zdaniem, udało się tego dokonać? Jakie elementy DMC3 uważacie za najbardziej udane, którymi karmicie zarówno starych, hardcore'owych graczy, jak i nowych entuzjastów szalonej wyżynki Dantem?

Tsuyoshi: Osobiście uważam, że to właśnie Style System zasługuje w tym miejscu na największą uwagę: przyswajalny zarówno dla wprawionych Graczy, jak i dla nowicjuszy. Jest niezwykle elastyczny, pozwala Graczowi stworzyć własnego, indywidualnego Dantego. Jeśli preferują grę głównie z gunami w rękach, mogą skupić się na budowaniu stylu GunSlinger - analogicznie tą drogą udoskonalając zdolności strzeleckie bohatera. Alternatywnie zwolennicy pokonywania hord wrogów za pomocą miecza poczują się jak w domu, koncentrując swe siły na zdolności SwordMaster. Oczywiście można również podwyższyć kilka stylów, tym sposobem kreując Dantego o wielu różnych zdolnościach. Mając to na uwadze sądzę, iż styl RoyalGuard zostanie prawdopodobnie wybrany przez starych wyjadaczy, jako że wyczucie czasu przez niego wymagane jest bardzo podobne i porównywalne do tego w bijatykach 2D. Kolejną rzeczą, która według mnie przemówi do obu grup Graczy, jest sam Dante. Bardzo zależało nam na ukazaniu Graczowi nadzwyczajnie pewnego siebie, nieznającego strachu Białowłosego, częstującego swoich przeciwników ostrymi docinkami.

Hero: Jako producent serii pragnąłeś powrócić do graficznego stylu pierwszej części Devil May Cry, uśmiechnąć się w kierunku zniewalającej dbałością o szczegóły oprawy graficznej, obłędnej architektoniki, niepowtarzalnego uczucia posępności. Pytanie jednak brzmi: dlaczego powrót do korzeni? Czy aż tak odczuliście niezadowolenie Graczy z DMC2, że poczyniliście taki krok?

Tsuyoshi: Pragnąłem, by DMC2 trafił do szerszej publiczności, chciałem poszerzyć spektrum odbiorców o zwykłych Graczy. Niestety, niektórzy hardkorowi fani pomyśleli, że posunęliśmy się za daleko w swoich próbach zadowolenia nowych osób.

Hero: Gracze pragnęli dowiedzieć się nieco więcej o historii swojego ukochanego bohatera. Otrzymali od Was prequel... Dlaczego jednak właśnie prequel?

Tsuyoshi: Sądzę, że sam po części odpowiedziałeś sobie na to pytanie mówiąc o Graczach pragnących dowiedzieć się o Dante czegoś więcej. Zdecydowaliśmy się na prequel, by fani sami mogli lepiej zrozumieć historię Dantego – co uczyniło go tą osobą, którą był w oryginalnym DMC – oraz by dać odpowiedź na kilka innych, nurtujących Graczy pytań. Takich jak np. tożsamość Angelo Nero.

Hero: Powstał cudowny prequel, to nie ulega wątpliwości. Gracze rozpływają się męcząc Dantego i niszcząc legiony demonów. Je jednak zastanowiam się: gdyby trzecie część bagatelizowała przeszłość i akcja miałaby miejsce dokładnie po zakończeniu drugiej części, jak wtedy wyglądałyby losy Dantego?

Tsuyoshi: Cóż, Dante z całą pewnością wyglądałby starzej! Lecz, jeśli mam być szczery, nie myśleliśmy o tym, ponieważ już od początku wiedzieliśmy, że Devil May Cry 3 będzie prequelem.

Hero: Zastanawialiście się kiedyś nad stworzeniem produkcji przedstawiającej losy samego Spardy? Zrobieniem takiego megaprequela?

Tsuyoshi: To z całą pewnością bardzo dobry pomysł, ale nigdy wcześniej nie zastanawialiśmy się nad stworzeniem takiej gry. Nie do tej pory...

Hero: Hmm:). Czy w trakcie powstawania gry pojawiły się pomysły, których nie mogliście zrealizować np. ze względu na zbyt duży rozmach graficzny? Czy musieliście wyciąć jakieś efekty graficzne? A może powstały zbyt kontrowersyjne koncepcje?

Tsuyoshi: Oczywiście, było wiele pomysłów, które pragnęliśmy urzeczywistnić, wprowadzić do gry, lecz z różnych przyczyn po prostu nie mogliśmy. Jednym z przykładów, jaki przychodzi mi do głowy jest pomysł włączenia Vergila i Lady jako grywalnych postaci. Niestety, brak czasu nam na to nie pozwolił.

Hero: Cut-scenki to prawdziwy majstersztyk - każdy Gracz zachwyca się i podnieca spektakularnością tych małych dzieł sztuki. To, co Dante wyprawia na ekranie, przypomina momentami sceny z „Matrixa". Czy przy tworzeniu przerywników czerpaliście inspiracje z dzieła braci Wachowskich?

Tsuyoshi: Nie sądzę, by jakiś szczególny wpływ wywarło na nas dzieło Andy'ego i Larry'ego Wachowskich, jednak z pewnością czerpaliśmy inspiracje z wielu filmów, reklam i animacji z całego świata. Ale nie mogę powiedzieć, żeby jakiejś wyjątkowej dostarczył nam "Matrix".

Hero: Sięgnęliście po dość znaczący symbol religijny - postacie przypominające anioły. Pojawiają się one jednak w złowieszczej, mrocznej postaci... Pomysł bardzo ciekawy, udany, ale jednocześnie kontrowersyjny. Nie baliście się tak mocnego posunięcia?

Tsuyoshi: Zdajemy sobie sprawę z wagi religijnych obrazów i ikon. Moim zdaniem ważne i konieczne jest zaznaczenie, że nie chcieliśmy w żeden sposób obrazać jakąkolwiek religii. Prawdę mówiąc, powołując się na przykład uważam, że przeciętny mieszkaniec krajów zachodnich potrafi dostrzec pewien rodzaj mistycyzmu bądź tajemniczości w motywach typowych dla Japonii bądź Azji. Spoglądanie na te kreacje może wywołać poczucie tajemnicy lub inspirację. Zrozum, proszę – punkt widzenia naszej kultury jest całkiem różny. Obawiam się jednak, że rozmowa o Japonii i religii zabrałaby zbyt wiele czasu i mogłaby prowadzić do nieszczęśliwych nieporozumień bądź błędnych interpretacji. Być może, gdybyśmy spotkali się osobiście, zdołałbym zręcznej wyrazić swą myśl... Nawiasem mówiąc, inne postaci w grze – konkretnie Agni i Rudra – mają swoje korzenie w braminizmie.

Hero: Cóż, niektóre bronie w grze wywołują... uśmiech na twarzy, to pewne. Ważmy przykładowo gitarę. Skąd pomysł na taką broń? No i dlaczego zabrakło procy i bambusowego kijka do okładania demonów po piętach?:).

Tsuyoshi: Cóż, to mogłoby wymagać wielu wyjaśnień, ale spróbuję dać krótką, treściwą odpowiedź. Gdy zaczynaliśmy tworzyć grę, odbywały się liczne burze mózgów na temat nowych, odświeżających i ekscytujących typów broni dla Dantego. Wiele rozmyślaliśmy, jednak niełatwo byłoby w ów problem się zagłębiać, gdyż sens Devil May Cry – i tym samym, bezpośrednio, Dante – są do szpiku kości absurdalne i niedorzeczne już od kołyski. Dotąd do dyspozycji były broń typowa: miecze w walce bezpośredniej i pistolety w walce na dystans, ale my szukaliśmy czegoś o niespotykanej postaci, niespodziewanego dla Graczy przyzwyczajonych do klasycznego oręża. Potrzebowaliśmy nowej metody ataku, łączącej w sobie zalety bliskiego i dalekiego zasięgu. Mieliśmy całe tony pomysłów, jednakże większość w praktyce się nie sprawdzała ze względu na konieczność utrzymania równowagi w grywalności itp.

Hero: Engine, na którym pracuje gra jest znakomity. Podobnie lokacje - wpasowują się w gotycką stylistykę. Czy nie myśleliście jednak o jakichś zaskakujących, świeżych sceneriach? Może walka w śniegu, podczas zamieci?

Tsuyoshi: Dzięki za docenienie engine'u – jesteśmy z niego bardzo dumni. Co do projektu poziomów – czy wnętrze żołądka Lewiatana nie jest wystarczająco szokujące i świeże dla Ciebie?

Hero: Słówko odnośnie boheterów oraz samych bossów DMC3 - wszystkie postacie prezentują się wyśmienicie. Każda ma niesamowity klimat i charakter. Jaka jest Twoja ulubiona postać? Porywczy Dante? Równie piękna co niebezpieczne Lady? Przesiąknięty złem Vergil? A może ktoś inny?

Tsuyoshi: Cóż, uważam wszystkie postaci w grze za wspaniałe, ale tym razem szczególny wysiłek został włożony w dodanie charyzmy Vergilowi. Podobnie jest w przypadku Lady, która moim zdaniem jest bardzo dobrze wykonaną postacią. Ponadto mam dość szczególny stosunek do postaci Jestera.

Hero: Skupmy się na lokacjach - sporo w nich posągów i rzeźbień. Studiowaliście jakieś muzealne obiekty, ryciny, projekty, czy wszystko było dziełem czystej wyobraźni?

Tsuyoshi: W pewnym stopniu nawiązałem do tego, odpowiadając na Twoją sugestię co do „Matrixa", gdyż, jak już mówiłem, inspiracje dla artystycznej strony gry braliśmy z tak licznych źródeł, że trudno byłoby ustalić jedno konkretne. Nasi artyści i ekipa projektująca zawsze poszukują różnorodnych materiałów i inspiracji mogących służyć w tym celu. Jak zauważyłeś, muzea i sztuka piękna grają tutaj dużą rolę. Z tego tytułu zorganizowaliśmy nawet wycieczkę o charakterze naukowym do Barcelony i Pragi, podczas której zrobiliśmy mnóstwo zdjęć. Oczywiście jeśli chodzi o specyficzne detale tła w samej grze, są one w 100% oryginalnymi kreacjami naszej fantastycznej, utalentowanej ekipy.

Rozmawiali: Myszaq & Hero Squed

John Funge

Specjalista od systemów Sztucznej Inteligencji



John Funge pracował w Intelu i SCEA, a obecnie prowadzi prywatną firmę zajmującą się budową systemów AI dla szeroko pojętej rozrywki konsolowej i komputerowej. Jest doktorem nauk komputerowych (Computer Science) - w swojej rozprawie doktorskiej stworzył nowe podejście do kontroli wysokiego poziomu postaci (czyli określanie celu - co dana postać chce osiągnąć) w grach i animacjach. John ma na koncie dwie książki o AI w grach wideo i komputerowych i to właśnie z powodu jego ostatniej książki doł się „zwywiadować" PSX Extreme - ze strony redakcji wystąpił Nemo ☐

Nemo: Gdybyś miał wybrać grę z najlepszym AI, wybrałbyś...
John Funge: Trudna sprawa. W niektórych gatunkach gier AI jest po prostu trudniej zrobić niż w innych - to jak porównywać jabłka z pomarańczami. Są gry, które mają rozbudowaną i efektowną w praktyce AI, ale nie jest ona zbyt ambitna pod względem wykorzystywanych procesów myślenia. Tutaj wymieniłbym Halo. Są też gry, które używają ambitnych systemów myślenia, ale nie przejawia się to zbyt spektakularnie na ekranie. Takie jest Black and White, takie są Simsy. Swego czasu przełom w AI w grach został osiągnięty w Half-Life. Mogę jeszcze wymienić scenę SWAT, która jest całkiem niezła. Tutaj problem z dobrą AI jest większy, ponieważ Gracze mają o wiele mniej cierpliwości do głupich zachowań kolegów z teamu niż do przeciwników. W końcu oni mają Ci pomagać, a nie przeszkadzać. Wspomnę jeszcze o trzeciej Cywilizacji (Civilization III) - AI bardzo fajnie pomaga zarządzać zasobami, ale pewnie mało kto to zauważył.

Nemo: W jaki sposób Gracz może stwierdzić, że AI zastosowane w grze jest do bani?
John Funge: Najłatwiej poznać to po zachowaniu NPC (non-player character). Najczęstszy przykład złego AI to dwóch NPC, którzy chcąc przejść przez drzwi, wpadną na siebie i zaklinują się - cały czas będą w siebie uderzać, bo żaden z nich nie wie, że może przepuścić drugiego. Albo NPC poruszający się gęsiego po polu bitwy tak, że można ich wystrzelać jednego po drugim. Programowanie AI potrafi być niewdzięcznym zajęciem, bo na AI zazwyczaj zwraca się uwagę, gdy coś się w niej psuje! NPC robi głupią rzecz. Gdy wszystko działa poprawnie, Gracz jest zbyt zaaferowany grą, żeby zwracać uwagę na AI.

Nemo: Czy AI w grach to tylko NPC?
John Funge: Nie, to też oświetlenie i kamera. Na przykład, jaka jest najlepsza pozycja dla kamery w meczy piłki nożnej? Na pewno powinien być widoczny zawodnik z piłką, ale ważne jest też ukazanie całej akcji tak, żeby Gracz mógł ocenić różne możliwości podania. Jeśli kamera spojrzy w pewnym momencie w zupełnie inną część boiska, to Gracz się zdenerwuje i nie będzie czerpał radości z gry.

Nemo: Czy można zakodować AI tak, by NPC na przykład rzucali dowcipy, które nie byłyby skryptowane?
John Funge: Z dowcipami byłaby sprawa skomplikowana, ale z nieskryptowanym zachowaniem już nie. Najprościej można to zrobić, budując listę możliwych zachowań (reakcji) w danej sytuacji wraz z prawdopodobieństwem ich wybrania przez postać. Podczas gry, trafiając na daną sytuację, postać wybiera jedną reakcję na podstawie prawdopodobieństwa. Wybór może być losowy, może to być wybór najbardziej prawdopodobnej reakcji lub najmniej prawdopodobnej - to już zależy od "charakteru" postaci (np. skłonność do ryzyka) lub od kodera.

Nemo: Co trzeba umieć, by zostać programistą AI?
John Funge: Większość gier jest napisane w C/C++, więc praktyczna znajomość tego języka jest pożądana. Dość popularna jest też Java (wykorzystywana w grach na komórki), a ostatnio również Lua (do skryptowania AI). Prócz zdolności do programowania, projektant AI powinien orientować się w stopniu podstawowym w naukach komputerowych i academic AI [teoretyczna podstawy AI – przyp. nemo] - projektant ma projektować, a nie wymyślać po raz drugi koła.

Nemo: Dlaczego chcąc być perfekcyjne, AI musi być nieperfekcyjne?
John Funge: Gry często starają się symulować realny świat. Ponieważ świat nie jest perfekcyjny, tzn. popełnia się błędy i złe decyzje. Dlatego gry również nie powinna być idealne - szczególnie postacie NPC, za które odpowiada AI. Każdy popełnia błędy - NPC również powinny, jeśli chcą wydawać się wiarygodne. Dlatego prawdopodobieństwo jest tak ważne w AI gier - dodaje przypadkowości światu przedstawionemu w grze, co z kolei bardziej go urealnia.

Nemo: Jak dużo zmiennych środowiskowych wrzucają twórcy do modelu AI w przeciętnej grze?
John Funge: Zmienne środowiskowe już się trochę postarzały jako termin. Teraz ładniej wyglądają "spostrzeżenia" (percepts) lub "aspekty" (features). Ich ilość zależy w dużej mierze od gatunku gry, ale nie jest niezwykłe, gdy przy podejmowaniu decyzji NPC może ekorzystać z ponad tysiąca różnych danych dotyczących świata gry. Oczywiście nie ze wszystkich tych danych NPC będzie korzystał równocześnie, tylko z tych najważniejszych. W trakcie gry ważność danych może się zmieniać, dlatego też NPC może inaczej reagować w podobnych sytuacjach na początku i pod koniec gry.

Nemo: Jak dużo zasobów systemu (konsoli lub komputera) używa AI podczas gry?
John Funge: Na obecnych konsolach zazwyczaj jest to 5-10% mocy CPU na klatkę i poniżej 1 mega pamięci. Programiści AI muszą się więc natrudzić, żeby stworzyć spójny i interesujący system AI. W niedalekiej przyszłości konsole staną się potężniejsze, więc nasza praca stanie się nieco łatwiejsza. Więcej pamięci i szybsze procesory to więcej postaci na ekranie jednocześnie i większe możliwości w programowaniu charakteru i zachowań postaci. Ale i tak konsole są projektowane przede wszystkim dla szybkiej grafiki, więc aż tak łatwo to nie będzie.

Nemo: Czy zgodzisz się, że przyszłość gier leży w takich systemach AI, które uczynią gry mniej liniowymi?
John Funge: Tak, myślę, że tak będzie. Mimo wysiłków projektantów sprzętu, kończą się możliwości żyłowania grafiki - gdyby Graczom pokazać dwie gry i zapytać, która z nich pochodzi z roku 2005, a która z roku 2004, to większość miałaby z tym spory problem. Przez jakiś czas fizyka może być całkiem istotne dla jakości gier, ale nie jest to coś, co można rozwijać w nieskończoność. Trudno wymyślić lepszą fizykę niż ta, która jest w realnym świecie). Raczej na pewno głównym bodźcem „sprzedażowym" pozostaną wstawki filmowe. Natomiast AI wydaje się mieć w zanadrzu mnóstwo problemów do opracowania dla developerów i mnóstwo pomysłów na dostarczenie Graczom nowych wrażeń. To będzie taki "czarny koń".

Wstęp do sztucznej inteligencji.



"Artificial Intelligence for Computer Games. An Introduction" Autor - John Funge. Po przeczytaniu tej książki zmieniło się moje spojrzenie na świat. Nie, nie mi teraz nie podskoczy - tak samo widzę Matrix... znaczy świat, a mam w nicku jedną literkę więcej). Zacząłem widzieć procedury, jakie zachodzą w ludziach którzy chcą podjąć jakąś decyzję. Zacząłem świadomie tworzyć drzewa decyzyjne, analizować je i poprawiać. Wciąż daleko mi do ideału, ale jestem bardziej zadowolony ze swoich wyborów. Zupełnie nie tego się spodziewałem - sądziłem, że będzie to trudno stawalne rozprawa, pełna wzorów i informatycznego żargonu, a nie coś, co zmieni życie. To nie jest książka o sztucznej inteligencji, nie tylko - jest to też książka o tej inteligencji, której używamy codziennie.

Na 146 stronach John przedstawił skomplikowaną teorię sztucznej inteligencji. Aby wyjaśnienie były możliwie najprostsze, ale jednocześnie zrozumiałe, użył do tego celu przykładowej gry - w berka. Założył, że NPC jest berkiem i pokazał mechanizmy rządzące zachowaniem NPC-berka w różnych sytuacjach z wykorzystaniem coraz to bardziej zaawansowanych poziomów AI.

Najpierw objaśnił podstawowe zwroty i szablon budowy systemu AI - symulator, kontroler, świat gry i renderer. Potem przeszedł na sfery działania AI w w grach. Wyjaśnił, w jaki sposób NPC mogą postrzegać świat gry i w jaki sposób mogą oszukiwać) To tutaj najważniejszą rzeczą jest ograniczenie możliwości NPC, żeby nie były zbyt perfekcyjni, zbyt nieludzcy. W kolejnym rozdziale John napisał o reagowaniu i działaniu. Z tego rozdziału dowiedziałem się o drzewach decyzyjnych - w jaki sposób się je buduje i w jaki sposób się je wybiera. Nawet kupno nowego PE niesie za sobą podjęcie decyzji - kupić PE czy coś innego (prenumeratorzy nie mają takich problemów:) Aby wybrać dobrą decyzję z kilku możliwych, należy określić spodziewane korzyści z każdej z nich a potem użyć mechanizmu wyboru i wybrać tę jedną właściwą. Mechanizm wyboru wcale nie musi być "wybierz tę, które daje mi najwięcej korzyści" - może być "wybierz tę, która wymaga najmniej wysiłku", "które daje największą przyjemność", "która najmniej kosztuje" itp. Kolejne rozdziały dotyczą kolejnych sfer AI - pamiętanie, poszukiwania i uczenia się - i były to dla mnie kolejne objawienia w kwestii funkcjonowania człowieka.

Książka "Artificial Intelligence for Computer Games" Johna Funge nie jest tylko dla programistów. Jest dla każdego, kogo ciekawią tajemnice człowieka i ludzkiego myślenia. Jeśli moja recenzja Cię zachęciła, możesz ją kupić na stronie wydawnictwa AK Peters, www.akpeters.com. Jeśli w ogóle zainteresował Cię temat AI, na początek zajrzyj na www.ai4games.org i www.gael.org. Miłej lektury! ☐ [nemo]

Mam

Mam pomysł na nową, wspaniałą, rewolucyjną grę!
OK. Chyba każdy z nas, Graczy, mógłby się pod tym podpisać. Ale co dalej? Teoretycznie wydaje się, że sprawa jest prosta. Wystarczy przejść się do najbliższego developera i sprzedać mu swój pomysł za grubą kapuchę. I tu zaczynają się schody. Najbliższy developer. W Polsce jest ich tylko kilku. Sprzedać swój pomysł. Nikt go nie kupi. Za grubą kapuchę? Bez komantarza.

Dlaczego nikt nie chce kupić pomysłu?
Najprościej odpowiedzieć pytaniem: czy Ty, będąc producentem, kupiłbyś od kogoś nieznajomego pomysł na grę? Kogoś, kto przyszedł prosto z „ulicy"? Nie sądzę. Developerzy uzależnieni są od wydawców. Żeby ich projekt dostał zielone światło (odpowiednią sumę pieniędzy), muszą przekonać wydawcę, że ryzyko wydania danej gry jest znikome. Wydawca zawsze zaczyna od postawienia sprawy w ten sposób: „Ile na tym zarobię, a ile mogę stracić?" Kupowanie pomysłu od nieznajomych niesie z sobą olbrzymie ryzyko, na które wydawcy nie stać. Jest jednak droga, która pozwoli wcześniej czy później wykorzystać twoje pomysły. Musisz przestać być kimś nieznanym.

Zasada jest prosta. Jeżeli chcesz wpływać na decyzje podejmowane przez jakąś grupę, musisz być jej członkiem (albo mieć kupę szmalu). Podobnie jest z branżą elektronicznej rozrywki. Albo do niej należysz, albo masz kupę szmalu (patrz Bill Gates), ale to nie to samo wychodzi - Inwestując w branżę stajesz się jej członkiem. Dobre. Kto ma kasę, ręka w górę. Nie widzę, nie słyszę.

Najbardziej bezpośredni wpływ na powstające gry można osiągnąć na dwa sposoby. Pierwszy to zostać wydawcą. Drugi to pracować przy tworzeniu gier. I na tym sposobie chciałbym się skupić. Z pewnością wielu z was, Graczy, marzy o pracy w szeroko pojętej branży. Patrząc na listę płac, jaką możecie zobaczyć po ukończeniu każdej gry, liczba możliwości jest naprawdę duża. Ale zawsze jest jakieś „ale". W większości przypadków chodzi o gry tworzone na Zachodzie lub w dalekowschodniej Azji. My niestety żyjemy w Polsce, czyli ani na Zachodzie, ani na Dalekim Wschodzie. Nasz rynek elektronicznej rozrywki rządzi się swoimi prawami. Przede wszystkim nasi developerzy to przeważnie bardzo małe firmy. Kilkunastu, kilkudziesięciu pracowników (to już bardzo dużo). Adekwatnie do tego mniejsza jest liczba stanowisk. Dany pracownik musi się nieraz zajmować różnymi aspektami tworzenia gry. W krajach z bardziej rozwiniętym rynkiem gier stawia się przede wszystkim na specjalizację, u nas na wszechstronność.

Analizując nasz rynek gier pod względem dostępnych stanowisk pracy (oczywiście ograniczając się tylko do developerów), można stworzyć listę najczęściej występujących zawodów. Są to: projektant, grafik, programista i betatester. Ale jak już napisałem, w większości przypadków praca na danym stanowisku nie ogranicza się tylko do jednego zakresu obowiązków i czynności. Najlepszym przykładem jest projektant gier, który w polskich warunkach często zajmuje się projektowaniem (game designer), grafiką koncepcyjną (concept artist), scenariuszem (writer), projektowaniem leveli (level designer) itp. Na Zachodzie są to osobne stanowiska.

Tworzę gry...
Chcecie więc pracować w branży. Zacznijmy zatem od czegoś prostego. Projektant gier. Większość z Was wyobraża sobie taką osobę jako zamyślonego faceta, siedzącego w wygodnym fotelu, w wielkim gabinecie. Za oknem panorama miasta (w końcu to wysoki biurowiec), na parkingu czeka Porsche. Oczywiście, raz na jakiś czas, facet mówi „Mam świetny pomysł na grę", przekazuje ten pomysł dalej, a sam udaje się po czek.

Każdy marzy o takiej pracy. Ale to tylko marzenia, pora na rzeczywistość. Przeważnie wygląda to tak: kierownictwo firmy stwierdza, że na rynku świetnie sprzedaje się GTA SA. Trzeba więc stworzyć coś podobnego, ale innego. Projektant dostaje polecenie „zaprojektuj taką samą grę, ale inną". „Ale ja mam bardzo dobry pomysł na coś nowego", odpowiada projektant. „Później, najpierw zaprojektuj grę w stylu, który

pomysł!



Shadow of the Colossus (Sony)

jest teraz na topie", słyszy. No właśnie. Tak naprawdę projektant gier rzadko ma możliwość tworzenia tego, co sam chce. Musi umieć dopasować się do wymagań rynku (i szefa oczywiście). Jego pracę można porównać do pracy architekta. Architekt dostaje od klienta pewne wytyczne jak ma wyglądać dom, czy ma być duży, ile pięter, jakie pokoje, do czego ma być podobny itd. Na podstawie tych informacji architekt ma stworzyć projekt domu. Od niego zależy, czy dom, który potem zostanie wybudowany, ma w ogóle jakąś szansę, że będzie stał przez wiaki, czy raczej przez kilka sekund po usunięciu rusztowań. Podobnie projektant gier musi stworzyć tzw. design document. Jest to nieraz gruba księga (nawet kilkaset stron), w której, punkt po punkcie, jest opisany każdy element gry. Zaczynając od tego, co pojawi się po uruchomieniu gry, poprzez intro, menu „startowe" (z dokładnym opisem każdej opcji), aż do takich szczegółów jak to, co się powinno stać, jeśli Gracz w danym miejscu zamiast w lewo pójdzie w prawo (alternatywne zachowania) lub spróbuje wskoczyć na ruchomy obiekt (szczegółowy opis możliwych zachowań, animacje itp.). Do tego dochodzi oczywiście opis środowiska gry, charakterystyka bohatera (bohaterów), scenariusz gry etc.

Ponieważ na podstawie tego dokumentu ma powstać gra, ma on bardzo duże znaczenie dla końcowego efektu prac. Graficy mają dopasować wizualną stronę gry do przedstawionych założeń, a programiści muszą tak napisać kod gry, żeby pozwalał zrobić to, co proponuje projektant. Dlatego też design doc musi być przede wszystkim zrozumiały i bardzo dokładny. Nie może powstać sytuacja, że w połowie pisania kodu okazuje się, że programiści źle zrozumieli jakiś element gry, albo nie wiedzą, co w danym momencie gry ma się zdarzyć. Dlatego kandydaci na stanowisko projektanta powinni doskonale władać językiem pisanym, jak również powinni być komunikatywni i elastyczni (łatwo adaptować się do wymagań). Projektant (na Zachodzie) nie opisuje np. jak ma wyglądać dana postać czy level. Od tego są specjaliści. W Polsce jednak projektant gry często zajmuje się również grafiką koncepcyjną lub tworzeniem leveli, czy też uczestniczy w betatestach. Wynika to z faktu, że przeważnie dana firma prowadzi prace nad jedną grą naraz. Po przygotowaniu projektu, jego autor zajmuje się jakąś inną częścią procesu powstawania gry. Chyba że pracuje na umowę-zlecenie i po wykonaniu swojej pracy musi szukać następnej.

Mam pomysł, bardzo dobry pomysł i wiem co mówię...

Dobrze, ale jak dostać taką pracę? Obawiam się, że niezależnie od tego, jaką szkołę byś skończył, bez doświadczenia w branży nie dostaniesz takiego stanowiska. Pozostaje więc jedno: dostać się do branży. Poniżej przedstawię Wam pewne moje pomysły, które powinny zwiększyć Waszą szansę na dostanie pracy przy tworzeniu gier. Zakładam, że chcecie zostać projektantami gier.

Z pewnością masz jakiś pomysł na grę (może nawet kilka). Chociaż nikt go nie kupi, wykorzystaj go do czegoś innego. Przede wszystkim zapisz go. Czego nie zapiszesz, tego nie ma. Może to być jakieś krótkie zdanie. Np. „gra o życiu myszy laboratoryjnej". OK. Wystarczy. Weź teraz czystą kartkę A4 i zacznij wypisywać wszystkie pomysły, jakie chciałbyś w tej grze umieścić. Ale pamiętaj o jednym. Nie oceniaj na razie swoich pomysłów, zapisuj cokolwiek ci przyjdzie na myśl. Zapisuj, aż nie będziesz w stanie nic nowego wymyślić (może Ci być potrzebna następna kartka). Odłóż to co napisałeś i zabierz się za inne rzeczy (np. zadanie domowe, granie, sprzątanie). Jeśli tylko coś nowego przyjdzie Ci do głowy, dopisz to do listy pomysłów. Gdybyś był gdzieś dalej, przydaje się mały notes. Zresztą zawsze miej go przy sobie, jesteś przecież bardzo kreatywny i nigdy nie wiadomo, gdzie i kiedy wymyślisz genialną grę :). Po zakończeniu tworzenia listy pomysłów, schowaj ją na kilka dni i dopiero potem zabierz się za ocenianie tego, co napisałeś. Kiedy wybierzesz już najlepsze pomysły, możesz zabrać się za pisanie design doca. Poradniki jak go napisać znajdziesz w Sieci (również po polsku). Umiejętność odnalezienia potrzebnych informacji jest konieczna w tym zawodzie [Jeśli chcielibyście przeczytać o design docach w PSX Extreme, piszcie do Naczelnego]

Nie przejmuj się, jeśli na początku będzie szło opornie. A będzie. Z czasem nabierzesz wprawy. Staraj się, by Twój projekt był jak najdokładniejszy, ale również napisany jak najprostszym językiem. Żadnego wodolejstwa. Przy opisie fabuły przydaje się korzystanie z formy warunkowej. Np. zamiast pisać, że „bohater pokonał smoka i uratował księżniczkę" (tak jak to pisze się w książkach), lepiej napisać „bohater musi pokonać smoka, żeby uzyskać dostęp do jaskini" (i księżniczki). To język lepiej zrozumiały dla programistów. Pisząc design doca pamiętaj, żeby cały czas zadawać sobie pytanie „Dlaczego takie rozwiązanie, a nie inne?". I musisz być w stanie konkretnie odpowiedzieć. Powinieneś umieć obronić swój wybór, teraz przed sobą, kiedyś przed Twoim pracodawcą lub wydawcą. Kiedy już napiszesz dokument, który uznasz za możliwy do przeczytania,



MGS3. Snake Eater (Konami)

mozesz ocenić, czy naprawdę projektowanie gier jest tym, co chcesz robić w życiu. Siedzieć godzinami przed komputerem, pisząc setki stron tekstu, szukając nowych rozwiązań, ciągle aktualizując swoją wiedzę... itd. Jeśli uznasz, że raczej Cię to nie cieszy, a przecież opisywałeś własny pomysł, to raczej nie jest to zawód dla Ciebie. Jeśli uznasz jednak, że chciałbyś to robić, wykonaj kilka podobnych ćwiczeń, ale przyjmując za punkt wyjścia pomysły kogoś innego. Najłatwiej znaleźć je w rubryce „Co Nowego?". Na podstawie tych kilku informacji (gatunek, klimat, platforma, zarys treści itd.) stwórz własny projekt całej gry. Nie musi to być nic genialnego, ale porządna rzemieślnicza praca.

Ćwiczenie z tworzeniem listy pomysłów mozesz wykonywać kiedy chcesz. Bardzo ładnie stymuluje kreatywność. I nie mów, że nie można być kreatywnym na zawołanie. W tej pracy nieraz trzeba. Dobrze wykonanego design doca można już wykorzystać przy poszukiwaniu pracy (to dowód Waszych umiejętności i sposobu myślenia), ale przeważnie to za mało. □

[Koval, kovalsky@wp.pl.]







■ Rez, Vib Ribbon czy Katamari Damacy - te oryginalne pomysły na gry odniosły akurat sukcesy, ale wydawca pewnie długo zastanawiał się, czy wytłoczyć te płytki

PSX NOT DEAD!

Na PSX'a nie wydano zbyt dużej ilości gier lotniczych. Na szczęście produkcje trafiające na rynek prezentowały przyzwoity poziom, który nawet dziś nie będzie wywoływać skrzywienia na twarzy. Postanowiliśmy przybliżyć Wam co ciekawsze "samoloty". Opinie, komentarze i materiały wysyłajcie na adres Redakcji lub loser@orenda.pl. □ [Loser]

Analogowy joystick

Jeżeli chciałbyś zakupić specjalistyczny kontroler do gier lotniczych, wybór masz w zasadzie prosty, gdyż jedynym liczącym się na rynku sprzętem jest analogowy joystick ze stajni Sony. Razem z metami do gier muzycznych i Arcade Stickiem do bijatyk jest to największy i najbardziej efektowny kontroler do szarej konsolki. Upraszczając, można powiedzieć, że na bazie opisywanego sprzętu powstał Dual Shock, gdyż manetki joysticka pełnią taką samą funkcję co "gałki" w Dualu. Oznacza to, że przy użyciu prezentowanego urządzenia pograsz w dużą liczbę gier - niemal we wszystkie wydane po drugiej połowie 1998 roku i niektóre sprzed czasów premiery Dual Shocka (najlepsze z nich to Ace Combat 2, Colony Wars, Region Skies, Descent 2 i Mechwarrior 2). Oczywiście producent pomyślał o dodaniu trybu pracy Digital - przy jego użyciu można grać we wszystkie gry, jednak precyzja jest wyczuwalnie niższa niż w trybie analogowym, przez co zabawa nieco mija się z celem. Sprawne operowanie kontrolerem wymaga chwili treningu, gdyż operowanie dwoma manetkami wbrew pozorom nie należy do prostych. Analogowy joystick Sony jest obecnie dość trudny do zdobycia. Jak by tego było mało, cena waha się w granicach 100 PLN. Nie pocieszenie pozostaje fakt, że za nowy Sony wołało ponad 250 PLN. O trwałość raczej nie ma się co obawiać - podobnie jak inne kontrolery Sony Analog Stick znieść dużo... □ [Loser]



Konkurencyjnym rozwiązaniem dla produktu Sony jest PS Flight Force Pro firmy Interact. Zestaw składa się z dwóch osobnych elementów: analogowego drążka sterowniczego (joystick) i również analogowej przepustnicy. Wszystkie przyciski (15) są programowalne.



Rebirth zone

Army Men Air Attack

Po premierach kilku podobnych do siebie gier z serii Army Men przyjęło się, że są to słabe i niewarte uwagi pozycje. Za sprawą tej nieco krzywdzącej opinii, "dostało się" całkiem przyzwoitej grze - Army Men Air Attack mianowicie. Realia nie zmieniły się wiele - dalej śmigasz w "plastykowej" krainie i wycinasz w pień dywizje wroga. Gra nie stara się nawet udawać symulatora - helikopter jest bardzo odporny, stabilny, wypluwa z siebie potężne ilości ołowiu i rakiet (również samonaprowadzających), a wrogowie są podejrzanie łatwi do rozgromienia. Wbrew pozorom nie jest to wadą - cały czas coś się dzieje, a grający nie czuje się przytłoczony poziomem trudności. Pozytywnie prezentują się misje. W przeciwieństwie do "nazlemnych" Army Menów nie napierasz jedynie przed siebie. Nieraz należy wspomóc piechotę, dostarczyć zapasy do bazy, a zdarza się, że przyjdzie coś przetransportować przy użyciu pokładowej wyciągarki. Oprawa AV jest mocnym atutem tej produkcji. Wszystko jest kolorowe, ładnie wykonane, płynnie animowane i okraszone stosownymi dźwiękami. Jakość oprawy nie spada, gdy na ziemi pojawia się kilkanaście czołgów i piechurów. Nawet w trybie Ccoperative, który pozwala na równoczesną grę dwóm osobom, nie można narzekać na "skoki" animacji. Pozytywnie zaskakują lokacje - przyjdzie Ci zwiedzić m.in. plażę, plaskowicę, basen czy mieszkanie. Niestety, na dzień dzisiejszy bardzo ciężko dostać ten tytuł gdziekolwiek (nawet w sklepie PE,). Szkoda.



Moja ocena: 7+
Wydawca: 3DO
Rok wydania: 1999

DREAMCAST

Trizeal

■ **Producent:** Triangle Service ■ **Gatunek:** Strzelanina ■ **Wersja:** NTSC JAP ■ **Graczy:** 1-2 ■ **VMU:** 4bl. ■ **Plusy:** poboczne zadania, dodatkowe tryby gry; oldskulowy feeling ■ **Minusy:** ubogi i oklepany system walki; brak innowacji, odtwórczość; tylko 1 statek

Nowa produkcja na Dreama ograniczają się już właściwie do gier z gatunku salonowych strzelanin bądź "przygodówek" przesiąkniętych po brzegi dialogami w kanji, gdzie cała rola Gracza ogranicza się do sklepowania tekstu i oglądania kolejnych scenek anime. Wydany 7 kwietnia Trizeal zalicza się do pierwszej, bardziej "grywalnej" grupy (w ciągu ostatnich 12 miesięcy pojawiły się 4 gry tego typu na DC, podwajając tym samym ogólną liczbę dostępnych shoot'em-upów w jego bibliotece). Przed Wami recenzja nowej gry na Makarone, która pozwoli go odkurzyć na dłuższą chwilę...

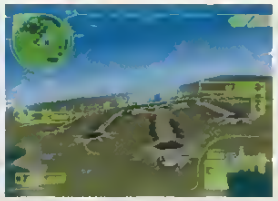
Triangle Service oddał do dyspozycji Gracze, oprócz standardowego trybu Arcade, wielką o najlepszy dorobek punktowy - Score Attack, gdzie dostęp do kolejnych stage'ów uzyskuje się, zaliczając je uprzednio w Arcade. Ponadto obecne są dodatkowe bonusy, odblokowujące się wraz z postępem w grze. Lifting (sprawdzian umiejętności manualnych: walczysz do utraty jedynego "życia") i alternatywne wersje drugiego levelu "Omake" (zaaranżowana całkowicie od nowa). Można także przyciąć w dwie osoby. Jak widać, możliwości rozgrywki są wystarczająco rozbudowane, jak na scrollowaną naparzankę. Przed przystąpieniem do gry właściwej możesz skonfigurować sposób przedstawiania akcji na wertykalny bądź horyzontalny (pełny ekran dostępny tylko w drugim przypadku). Dalej niestety czeka Cię spora rozczarowanie - autorzy nie przewidzieli możliwości dokonania wyboru statku (dostępny jest tylko 1 odrzutowiec). Myśliwiec ów już na starcie dysponuje 3 rodzajami ataku: rozproszoną serią pocisków, 2 pionowymi strumieniami laserowymi oraz samonaprowadzającymi

VS!

Sylulacje samolotu... Pierwsze skojarzenie to seria Ace Combat/Air Combat od Namco - gra którą kojarzą zapewne wszyscy posiadacze PSXa. A wiecie kto jest jej największym konkurentem?

AIR COMBAT — EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Seria Ace Combat jest typowym podejściem Namco do tematu udanych gier - po pierwszej części, które pojawia się na początku istnienia konsoli i jest zarezem jedną z bardziej udanych gier launchowych, pojawiają się kontynuacje będące jedynie usprawnieniem i rozwinięciem ciepło przyjętych schematów. Z tego powodu grania w Ace Combat 2 oraz 3 towarzyszy masa świetnej zabawy. W przeciwieństwie do EO:HA wymieniony gry mają lepiej dopracowaną grafikę. Można pokusić się o stwierdzenie, że blisko im do fotorealistycznego przedstawienia rzeczywistości (oczywiście jak na możliwości PSX'a,). W wielu grach można przymknąć oko na grafikę, jednak symulatory lotnicze należą do wyjątków - Gracz chce czuć, że faktycznie przedziera się przez chmury, a nie zlepki pikseli. Również dźwięk jest bardzo ważny - w końcu potężny silnik nie może brzmieć jak petarda kupiona na targu... Sena AC nie zawodzi. Równie dobrze oddano również dźwięki wydawane przez opływające samolot powietrze - próbując rozpędzić się do maksymalnej prędkości w trakcie "nurkowania" odgłosy są tak sugestywne, że można zacząć obawiać się, czy samolot to wytrzyma, czy też rozleci się na kawałki. W EO HA efekty dźwiękowe są niestety uboższe. W kategorii "fizyka" mamy remis. Sena AC ma przede wszystkim bawić. Dlatego beczki, śruby i wiele innych figur wykonuje się z dziecinną łatwością. Z pozoru może to zniechęcać do grania osoby ceniące realizm, ale po krótkim posiedzeniu większość orzeknie, że w AC świetnie wyważono ilość "sim" i "arcade". Fakt, że samolot "kaczką" może odbić się od podłoże i polecieć dalej, czy spora odporność na pochłonięte rakiety nie przeszkadza - a w ferworze walki jest to nawet plusem. Gdy wróg napiera zewsząd, nieraz nie jesteś w stanie wszystkiego kontrolować, więc Namco postanowiło ułatwić Graczom wczucie się w rolę drapieżnego jastrzębia. W przeciwieństwie do EO:HA, w serii AC to Ty rozdajesz karty. Pomagają w tym samonaprowadzające się rakiety, które cechują się niemal 100% skutecznością. O potędze AC3 świadczy ilość samolotów - jest ich grubo ponad 20, a większość z nich przypomina rzeczywiste maszyny poddane lekkiemu "tuningowi". W EO HA mamy tylko jeden samolot. Co prawda potrafiący zawstydzić w powietrzu ale... Jeżeli więc szukasz gry dopracowanej graficznie, o wyważonym stopniu trudności i dającej masę zabawy, sięgaj bez wahania po którąś z odsłon ACI. □ [Loser]

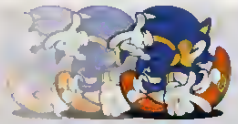


Seria Ace Combat od zarania dziejów PlayStation rządziła niepodzielnie na tym dość skromnym rynku strzelanin symulacyjnych. Niemniej jednak pojawiło się też kilka gier z tego gatunku, które naprawdę zasługiwały na uwagę - o do nich z pewnością zalicza się Eagle One: Harrier Attack. Jak sugeruje tytuł, pierwsze skrzypce odgrywa tutaj prawdziwa chluba brytyjskiego Royal Air Force, najlepszy do tej pory samolot pionowego startu - szturmowiec A/V 8b Harrier II. To nim przyjdzie nam wykonywać 90% misji, wykorzystując jego unikalne zdolności: można latać w trybie "jet" jak kiasyczny odrzutowiec, tudzież bezproblemowo, momentalnie, w każdej chwili za pomocą jednego przycisku przełączyć się na tryb "hover" (nie spadając na ziemię). O ile normalne latanie wykazuje jakieś ciągoty w stronę realizmu, tak "hover" to jest już czysta bajka, bo samolot zachowuje się bardziej jak helikopter - na całe szczęście nie o realizm tutaj chodzi, choć można odnaleźć kilka uroczych smaczków, jak choćby odwzorowanie uszkodzeń (zakłócenie HUD czy przecieki paliwa). Graficznie EO wypadał w swoich czasach naprawdę przyzwoicie, serwując przed oczy soczystą grafikę i zróżnicowane tereny oraz pory działań, przy zachowaniu ładnej, płynnej animacji. Jeżeli chodzi o konfrontacje z AC, to powiem tak: pierwszy AC do EO HA się nawet nie umywa, lecz AC2 już go deklasuje. Podejrzewam jednak, że głosowanie pójdzie na stronę AC, gdyż "Herner" nie był tak dobrze wszystkim znany. Jeżeli jednak chcesz odkurzyć któryś z tych zabytków, to zdecydowanie polecam EO:HA. Misje są ciekawe (vide ratowanie zestrzelonego pilota) i zróżnicowane, a dodatkowo urozmaicają je te dwa tryby latania. AI przeciwników wypada wyraźnie lepiej niż w AC, tak jak i wyważenie stopnia trudności - jest sporo zabawy z wyciskaniem jak najlepszych wyników i zdobywaniem medali. Na koniec miała jeszcze uwagę: w AC nie zagrasz na analogach, w EO - jak najbardziej. A do tego masz dostępny multiplayer na split-screenie, w dwóch trybach: cooperative i klasyczny dogfight. □ [kali]



Herriere: Kilu, Sentinal

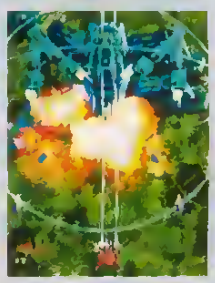
LIVES 4EVER



Jak widać, rubryka ta od czasu do czasu powraca - gdy tylko uzbiera się wystarczająco dużo ciekawych materiałów. W bieżącym wydaniu przeczytasz o najnowszej produkcji Trizeai oraz znajdziesz garść wieści prosto z "zakręconej" aceny. □ [M@jk]

rakietami. Każde z tych strzałów można, a w zasadzie trzeba upgrade'ować. Dokonuje się tego poprzez zbieranie dopałek porzuconych przez zniszczone pojazdy. Maksymalnie można nabić 5 poziomów dla wybranego guna, rzecz jasna im wyższy level, tym większa jego moc i intensywność wystrzeliwanych pocisków. Przyznasz, że to raczej mało innowacyjne rozwiązanie. Dzięki możliwości transformacji samolotu każdy typ broni można zmienić w dowolnym momencie, np. tuż przed "fyknięciem" power-upa lub gdy obecne działo jest mało skuteczne na danego wroga. Niestety, odmiany "fajerów" są słabo zbalansowane i tak np. rakiety na łyle odstają od reszty pod względem siły rażenia, iż "dopalania" ich staja się wręcz bezużyteczne. Warto też wspomnieć o możliwości użycia bomby siejącej spustoszenie na całej planszy. Efekt wizualny towarzyszący odpaleniu tego cacka jest równie miły dla oka, co dokonane przez nią zniszczenia. Podstawowa rozgrywka została podzielona na 6 poziomów, każdy z nich jest uwieńczony tradycyjnie potyczką z bossem.





W trakcie przemierzania kolejnych rejonów planszy, pojawiają się od czasu do czasu specjalne komunikaty, nakazujące np. szybkiego pozbycie się przeciwników bądź eksterminację wszystkich wrogich pojazdów (bez pominięcia żadnej jednostki). Jeśli poprawnie wykonasz powierzone ci zadanie, otrzymasz w nagrodę oprócz premii punktowej - możliwość zmierzenia się z unikalnym przeciwnikiem (nie do spotkania w "normalnych warunkach"). Patent przedni i to w zasadzie jedyna rzecz, która może Cię tu jeszcze zaskoczyć. Design wrogich pojazdów niczym nie zachwyca, ot standard liczne odmiany odrzutowców, czołgi, statki kosmiczne, mechy i tym podobne.

Na uwagę zasługuję za to jeden z bossów - potężna machina krocząca na trawiastym terenie, zostawiająca w ucieczce odciśnięte ślady stóp w ziemi.

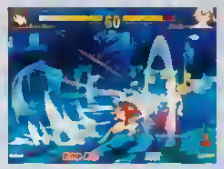
Oprawa audio-wizualna zdecydowanie nie spełnia "wymogów unii" i jak na dzisiejsze czasy jest raczej słabo zaawansowana technicznie. Co prawda nie można zapominać, iż w dalszym ciągu masz do czynienia z dwuwymiarową strzelanką uzupełnioną renderowanymi tłami w 3D. Jednakże biorąc pod uwagę poprzednie produkcje z tego gatunku, choćby na samego DeCeka, oczekiwać można było znacznie więcej (razą zwłaszcza świecąca pustkami tła). Mimo wszystko jest to pozycja skierowana raczej dla starszego odbiorcy, który z łezką w oku wspomina do dziś czasy "mobilnych bodek z grami", bowiem Trizeai nawiązuje klimatem do kultowych strzelanin, świecących tłumy wiaśnie w owych czasach. Można też zaryzykować stwierdzenie, że produkcja ta powstała w hołdzie dla oldskulowych shooterów, które pomimo słabego wykonanie i okiepanych pomysłów mają w sobie to "coś", co przyciągnie miłośnika gatunku na długie godziny beztroskiego szarpania. [M@jk]

Ocena: 6+

Pigułа newsów

Siakaś nowa gre?

Niewykluczone, że przyjdzie nam jeszcze zagrać w rasową bijatykę 2D na DC. Dreamcast-scene'om wystosowało specjalną petycję do twórców gry pt. Melty Blood: Act Cadenza, o stworzenie osobnej konwersji na naszą konsolę z zakręconym logosem. MB:AC jest mordobiciem 2D, którego port niebawem zostanie wydany na PC. Oryginalnie produkcja ta została stworzona z myślą o płycie NAOMI GD-ROM (automat o zbliżonej konfiguracji Dreame). Całość bazuje na znanej "noweli" anime pt. "Tsukihime" (produkcji Type-Moon). Jak przystało na "dwuwymiarową bitkę", nie brakuje tu efekciarskich combosów oraz pięknej, bajecznie kolorowej oprawy (poziom zbliżony do GGX).



Miejmy nadzieję, że ECOLE (developer odpowiedzialny za wersję arcade) postąpi równie szczodrze, jak uczynił to poprzednio G-Revolution czy MileStone i uraczy nas nową pozycją, dla odmiany nie z gatunku strzelanin. Jak bardzo skuteczna może się okazać petycja skierowana do producenta, można było się przekonać grając w The Castle of Shikigami II czy Border Down, które ukazały się na Makarona wyłącznie dzięki takiemu przedsięwzięciu. Jeśli chcesz zwiększyć szansę na ukazanie się tej produkcji na konsolę Segi, koniecznie udokumentuj swoje poparcie w tej sprawie, oddając głos na poniższej stronie: http://dreamcast-scene.com/index.php/Main/MeltyBlood

Dla miłośników oldschoolu



REminiscenca & Rew to nazwy projektów ponownej implamentacji na DC "silnika", na którym bazowały niegdyś takie gry jak Flashback czy Another World. Co to oznacza w praktyce dla przeciętnego zjadacza chleba? Otóż dzięki owym programom zyskujesz możliwość zagrania w 2 kultowe przygodówki znane choćby z Amigi, tym razem dla odmiany na DeCe, co do tej pory pozostawało jedynie w sferze życzeń.

Gry działają i wyglądają niemalże identycznie, jak miało to miejsce niegdyś w oryginale. Ostatnie wersje zostały wzbogacone także o obsługę efektów dźwiękowych oraz wyświetlanie renderowanych scenek pełniących rolę przerywników. Naprawdę warto "przeżyć to jeszcze raz", zwłaszcza jeśli jeszcze nie ukończyłeś tych dzieł.

GBA udawane na DC

Jak się okazuje, nawet nowsza technologicznie konsola może być emulowana na starszym o ponad 2 lata sprzęcie. Tak przynajmniej jest w przypadku przenośnego handhelda Nintendo. Co prawda poziom emulacji tej kieszonsolki pozostawia wiele do życzenia (gry działają na tyle wolno, że praktycznie nie można w nic grać), mimo to warto odnotować fakt, iż jest to w ogóle możliwe. Rzecz jasna to wyłącznie ciekawostka, a nie w pełni funkcjonalny program z którego można by z powodzeniem korzystać.

SEGA CLASSICS COLLECTION

■ Platforma: PS2 ■ Wydawca: Sega ■ Wersja: NTSC ■ 1-4 graczy

Nowa składanka oldschoolowych tytułów Segi? Pysznie! Tym bardziej pysznie, że na liście znajdują się takie tytuły, jak: Alien Syndrome (strzelanina "8-way" inspirowane na Gauntlet), Columns (wariacja nt. Dr. Mario/Tetris), Fantasy Zone (wbrew pozorom jest to strzelanina przypominająca Defender, tyle że w cukierkowym świecie), Golden Axe (chodzona nawalanka), Monaco GP (wyścigi formułek, widok z góry, przypominające Skid Marks), Outrun (wyścigi), Space Harrier (strzelanina), Tent R & Bonanza Bros. (zestaw popierdółkowatych mini gier, w które można pykać nawet we 4 naraz). V.R. (Virtua Racing: wyścigi F1, waktorowa grafa). Spośród tych tytułów można wyłowić kilka wielkich hitów, które swojego czasu bawiły wielu Greczy na całym świecie. A jednak jest coś, co burzy obraz Sega Classics Collection. Mianowicie, enslogicznie jak w przypadku Retro Classics od Phoenix Games (PE #87), developer (3D-Ages) zaszalał, serwując nam aranżacje tych głośnych tytułów, nieco dopakowane, tak aby bardziej przystawały do obecnych czasów.

Memy zatem 3D - w przypadku większości tytułów. Zdewać by się mogło, że to dobre i uzasadnione posunięcie, a jednak tak nie jest. Wszystkie wymienione gry zostały "odświeżone" i sprzedawane w Japonii każda oddzielnie jako serie Sega Ages (było ich więcej niż 9 zebranych w Sega Classics Collection, bo ok. 15). W Stanach by to nie przeszło, więc powstała rzeczona kompilacja, gdzie jest opychana za 20 dolców. Wracając do tematu, bezsensownie jest to, że gry zostały opracowane jakby z myślą o PSX, tj. poziomem wykonania przywołują na myśl wymienioną platformę. Raz, że nie olśniewają i do współczesnych produkcji się nie umywają, a dwa - zarywający framarate to już przesada (np. Monaco GP - tragedia)! Albo rybki, albo akwarium.

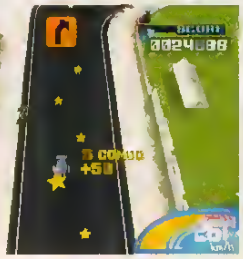
Jak się gra? To zależy od konkretnego tytułu. Na przykład Outrun jest słodki, Virtua Racing może się podobać (nie licząc faktu, że bolid obraca się wokół osi wbitego w środek kołka, dokładnie jak w Colin 3, ale animacja popylająca jak dziki i fajowe slide'y robią!), w Golden Axe w poligonalnej oprawie nie da się grać (masa bugów, wielka szkoda!), z kolei Fantasy Zone można potraktować jako żart. Nie obyło się bez bonusów, np. w Space Harrier można się "lockować" na przeciwnikach, dzięki czemu gra przypomina trochę Panzer Dragoon, a Outrun dostał dodatkowy tryb - Rival, w którym ścigasz się z oponentami. Tylko czy tego chcemy od "konwersji"? Co nie powinno umknąć uwadze, to fakt, że najlepsze wyniki (High Scores) zapisywane są na karcie pamięci.

Kompilacja nie została opatrzone podtytułem "Vol 1", więc nie ma pewności co do kolejnych jej odsłon. A szkoda, wszak Sega wypluła na rynek tyle zajefajnych gier w tamtych czasach, że można by wydać wiele podobnych kompilacji. Były z oryginalnymi wersjami. □ [hiv]


Virtua Racing


Golden Axe


Monaco GP




Outrun



on line

Testy sieciowe porady nowinki

Ultimate online FAQ

W bieżącym numerze trzecia, ostatnia już część FAQ-a powstałego w związku z bardzo często powtarzającymi się wciąż tymi samymi pytaniami dotyczącymi konfiguracji, sprzętu, gier i w gruncie rzeczy wszystkiego tego, co ma jakikolwiek związek z konsolą oraz Internetem. Jeśli dopiero zaczynasz swoją zabawę w tym temacie, chcesz dołączyć do zsieciowanej, konsolowej części Graczy, ale nie wiesz za bardzo jak się za to zabrać, wreszcie napotkałeś jakiś problem, którego nie możesz rozwiązać - właśnie tu oraz w dwóch poprzednich wydaniach kącika online zamieściłem odpowiedzi na najczęściej poruszane w listach oraz telefonach do redakcji problemy. I tem odsyłam przed zadaniem pytania, sprawdź, czy już o tym wcześniej nie pisaliśmy.

Mam GameCube'a, czy istnieje możliwość gry online na tej konsoli?
Tak. Potrzebujesz Broadband Adaptera (BBA), czyli karty sieciowej przeznaczonej dla Kostki. W przeciwieństwie do PS2 i Xboxa, gdzie do zabawy online nie jest wymagany komputer (np. przy bezpośrednim połączeniu z routerem), tutaj sprzęt klasy PC jest już niezbędny. Należy na nim należy zainstalować program Warp Pipa, który oszukuje konsolę (ta myśli, że jest w sieci lokalnej LAN, podczas gdy połączenie idzie przez Internet - identycznie jak w przypadku XBConnect czy Xlink Kai). Pograsz jedynie w te tytuły, która mają opcję LAN, czyli zaledwie kilka sztuk (m.in. 1080 Avalanche i Mario Kart: Double Dash!!). Prędkość działania jest tragiczna, zabawa przypomina slida-show (animacja wyświetlana w kilku klatkach na sekundę), nie mówiąc już o niemal zerowym zainteresowaniu wśród Graczy (pustki). To tylko ciekawostka.

Co to jest DNAS?
DNAS jest to system, który pobiera i weryfikuje informacje o sprzęcie oraz grach na potrzeby uwierzytelnienia Gracza korzystającego z PS2 w Internecie. Jeśli sprzęt i oprogramowanie są w porządku - konsola jest puszczane dalej do serwera danej gry. Jeśli natomiast sprzęt nie jest zarejestrowany lub nie jest kompatybilny, jeśli gra nie ma właściwych cech oryginału, bo np. jest kopią bezpieczeństwa albo też występują błędy w samym połączeniu – DNAS nie przepuści nas dalej. W skrócie: DNAS sprawdza, czy w konsoli nie ma chipa i czy gra jest oryginalna.

Jak to jest z nadsyłaniem przez Sony przesyłek? Osobno przychodzą dwie - jedna z PIN-em oraz druga z NAD-em - teoretycznie w takiej właśnie kolejności. Ile wynosi średni czas oczekiwania na nie i czy są tu jakieś odstępstwa od reguły?
Chyba najczęstszy, jeden z pierwszych problemów wśród użytkowników konsoli Sony. Wynika z bałaganu, jaki panuje w firmie. Najpierw powinien przyjść PIN, mniej więcej po około 2-3 tygodniach od rejestracji, natomiast posiadacze konsol PStwo (innymi słowy wersja slim) powinni jeszcze dodatkowo dostać później przesyłkę z NAD, czyli tzw. Network Access Disciem. Niekiedy zderza się, że obie przesyłki przychodzą w tym samym czasie, czasem NAD nieco później, a czasem w ogóle. W przypadku nie nadesłania płytki przez Sony (po upłynięciu maks. miesiąca) należy interweniować na maila admin@eu.ps2centralstation.com (administrator Central Station).

Na Allegro i nie tylko można trafić na oferty Network Adaptorów firm innych niż Sony. Są one dużo tańsze od oryginału, jednak czy poprawnie działają z konsolą PS2?
Nie ma czegoś takiego jak nieoryginalny Network Adaptor. Sony nie dopuściło do sprzedaży zamienników innych firm (wiadomo - kasa). Spotkać można za to zwykłe karty sieciowe przeznaczone dla komputera PC, która pracują na porcie USB i przez to można je podłączyć do konsoli PS2. Nie działają jednak na tym żadne gry z okresu ostatnich 2-3 lat (i oczywiście żadne nowe), a jedynie kilka starszych, pierwszych pozycji online na PS2 typu SOCOM U.S. Navy Seals, Midnight Club 2 czy Twisted Metal Black Online. Innymi słowy - omijać z daleka, kupując tylko oryginalny Network Adaptor firmy Sony w wersji PAL.

Bom dlas, kącik nam się w tym miesiącu, jak widać na załączonym obrazku, skurczył - oczywiście tylko chwilowo, z uwagi na dominujący w tym numerze PE temat targów E3 oraz konsol nowej generacji - niemniej jednak jest "mało, ale treściwie". Udało się wrzucić recenzję świetnego racera Midnight Club 3 DUB Edition (w wersji PS2), czyli kontynuację sieciowego hitu MC2, w który sam do dziś jeszcze grywam czasem na sprzęcie Sony online - klasyk, bez dwóch zdań. "Trójeczka" nie zawiodła. Ponadto kończę całego FAQ-a związanego z tematyką gry przez Internet na konsolach - w tym wydaniu jego trzecia i ostatnia część. Jeżeli jakiś problem nie został w nim poruszany albo pojawi się coś nowego - śmiało piszcie lub dzwońcie na podane niżej namiary. Przyszedł mi Doom 3 "od kangurów", jednak jest tak kiepski w trybie multi, że szkoda gadać. Odradzam, odradzam, odradzam (aż mi było szkoda miejsca mamować na test w kąciku), poleci krótko za miesiąc). Poznaliśmy szczegóły dotyczące nowego Xbox Live, który na konsoli Xbox 360 będzie dostępny w dwóch wersjach: Silver oraz Gold. Szczegóły dotyczące ich obu zamieściłem w obszernym tekście poświęconym meszynom nowej generacji. Na "za miesiąc" przygotuję listę gier z E3, która pojawić się mają do końca roku i dostaną od producentów tryb gry przez Internet. Zapraszam już teraz. □ [shiva]

Kontakt: online@psxextreme.pl lub pod numerem tel. 0660 472 224

Midnight Club 3: DUB Edition

■ Znakomite arcade'owe wyścigi od Rockstar wśród wielu zalet mają tę związaną z obsługą rozgrywki online. Co ciekawe, nie błyszczała ona jakoś szczególnie we wcześniejszych zapowiedziach prasowych firmy, mimo że druga część Midnight Club to sieciowy klasyk na konsoli PS2. Po odpaleniu MC3 oczom ukazuje się m.in. opcja Networking. Po wejściu mamy wybór gry po LAN-ie lub to, co nas najbardziej interesuje - Internet Play. Tutaj też wrzucamy własnego nicka w grze, adres e-mail oraz tworzymy hasło, dalej dając Login i tworząc własny Account. Przyznam szczerze, że na chwilę tu zastopowałem, bo jak się okazało, mój redakcyjny adres e-mail był już w bazie Rockstar (kiedy go podawałem? - nie pamiętam...) i nie chciało zaskoczyć proponowane przeze mnie hasło. Wymagał tego, ktora było już do maila przypisane (na szczęście zadziała od razu opcja przypomnienia hasła - wysyłają natychmiast na skrzynkę). Dalej już mamy kolejno klasykę: Host Game, Join Game, Search Host By Name oraz Community. Dwie pierwsze są oczywiste (zakładamy własną grę albo podłączamy się do jakiejś już istniejącej - filtrów przeszukiwania jest sporo, m.in. miasto, tryb rozgrywki, pora dnia, pogoda itd.). W Community znajduje się cała masa rzeczy związanych ze statystykami, a także np. lista przyjaciół.



W trybie online ściga się maksymalnie 8 osób, praktycznie we wszystkich trybach znanych z single. Mamy więc arcade'owe Cruise, Ordered Race, Captura The Flag, Tag, Paint czy Track Race. Ponadto Unordered Race, Last Man Out Races, Custom Race czy wreszcie klasyczne Circuit Race. Do wyboru, do koloru. Ważne, że nawet przy słabszym łączu (128/128 kbps) całość śmiga dość płynnie, bez zrywania połączenia i zwolnień animacji. Z tego zresztą słynęła część druga, a "trójka" jak widać kontynuuje bardzo dobra rozwiązania przesyłu danych. Znakomitym rozwiązaniem okazuje się być system, polegający na tym, że jeśli osoba hostująca opuści (z dowolnych przyczyn) grę, np. zrazygnuje z zabawy czy to z powodu lagów, wówczas rolę hosta przejmuje automatycznie druga osoba. A propos. Hostujący może tworzyć grę z wykorzystaniem wszystkich odkrytych w singlu tras czy pojazdów. Dlatego też istotne jest, by najpierw - przed zmaganiami sieciowymi - ukończyć Midnight Club 3 w całości w trybie offline. Nie działał mi natomiast headset w czacie (brak obsługi?) przez co rozmowy odbywałem wstukując słowo pisane za pomocą pada (koszmar). Na Xboxie czat głosowy działa. Przy okazji warto wspomnieć, że większych różnic między grą online na PS2 a na konsoli Microsoftu nie ma - podobna frajda z zabawy, podobne możliwości (poza oczywistymi udogodnieniami, jakie daje Xbox Live). Powiem tak: zmagania przez Net w MC3 nie wgniotły mnie w fotel tak, jak zrobiła to swego czasu "dwójka", ale też gra nie zawiodła w żadnym aspekcie. Szczerze polecam. □ [shi]

WERDYKT Liczba graczy: 8

▲ speed
▲ fajne tryby
▲ brak lagów
▼ "tylko" 8 graczy

XB CONNECT

RAPORT Z MIESIĄCA

■ W tym miesiącu wybrednI Gracze mają powody do narzekań - debiutują niestety tylko dwa, zróżnicowane gatunkowo tytuły. Czyżby początek sezonu ogórkowego? Oczywiście to pojęcie nie obejmuje Halo-maniaków - każdego wieczoru ilość serwerów nieustannie przekracza magiczną cyfrę 100. Jest to jedyna gra na XBC, gdzie Gracz ma 100% pewności, że znajdzie serwer, który pozwoli mu spędzić przyjemne chwile z dziełem Bungie.

Z nowych tytułów na XBC należy przede wszystkim wspomnieć o Forza Motosport, o której jednak Senti napisał w ostatnim miesiącu przy okazji recenzji. Z mojej strony dodam tylko, że gra sprawuje się rewelacyjnie! Dostępne mamy standardowe tryby dostępne w wyścigach - albo ustalemy trasę na kilka okrążeń, albo ścigamy się po wcześniej zdefiniowanym odcinku trasy (Point-to-Point). Jeżeli gramy w tryb kariery, to dodatkowo mamy możliwość sprzedaży/wymiany swoich bryczek online. I to są jedyne trzy tryby, która udostępnia Forza Motosport Graczom. Do samej rozgrywki nie można mieć żadnych zastrzeżeń - jeśli serwer jest hostowany na porządnym łączu, rozgrywka jest płynna jak miód z pasieki. Przy słabszych łączach (neo640) już nie jest tak różowo - przy 4 Graczach lagi bywały gigantyczne, przy 8 (jest to maksymalna liczba) nie dało się rozegrać jednego okrążenia. Serwerów jest mało, gdy uda się jednocześnie napotkać pięć, jest to duży sukces. Bardzo udana gra, nawet nie będę namawiał do testów u znajomych – jeśli kochasz wyścigi online, bierz Forzę bez wahania!

Drugim dobutem w tym miesiącu jest shooter FPP osadzony w wykręconych futurystycznych klimatach - Panah. Wyszukanych trybów tutaj Gracz nie odnajdzie - wszystko już było (DeathMatch, CTF, Assault). Pochwalić należy ekipę tworzącą środowisko w tej grze - osobiście bardzo mi się podoba zarówno design, jak i grafika tego shooterka. Aran jest dosłownie kilka, ale nie należy się tym przejmować, ponieważ Panah posiada własny edytor map (edycja terenu, dodanie pojazdów, definiowanie pogody, dodawanie elementów otoczenia, i tysiąca innych detali). Niezbyt ciekawie wygląda kwestia hostowania Panah na "słabszej" Neostradzie - na neo640 pingi skutecznie uniemożliwiały dobrą zabawę. Lecz i na to jest lekarstwo - można spróbować swoich sił przeciwko botom. Na najniższych poziomach nie ma co nawet zaczynać - boty są wyjątkowo "inteligentne inaczej", ale potem jest już coraz lepiej. Niby to nie to samo co rozgrywka z żywym przeciwnikiem, ale skoro nie ma serwerów, to jakoś trzeba sobie radzić. No właśnie - w dobie Halo 2 żaden FPP nie ma najmniejszych szans na zrobienie furory na XBC. Ilość serwerów dostępnych wieczorami można policzyć na palcach ręki drwala. Panah ma jeszcze jedną wadę, moim zdaniem dość znacznie obniżającą ocenę - gra jest ślamazarna. Może ja mam już zbyt duże wymagania, ale to po prostu jest wooolne. Szkoda, bo zapowiadało się naprawdę dobrze - 16 Graczy, możliwość gry z botami, edytor map, ciekawa oprawa graficzna. Tego lepiej nie kupować w ciemno - posłuchając Halo 2, kupno Panah będzie tylko i wyłącznie rozrzutnością Gracza.

Ten miesiąc nie był rewelacyjny i prawdopodobnie będzie jeszcze gorzej. Na dniach pojawi się San Andreas, więc przewiduję chwilowe pustki na XBC. Może wreszcie o Imieniu Conker coś zmieni? Zobaczymy już za miesiąc. □ [JuveFanj]

Piła

POCKET

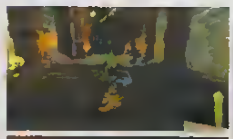
• GBA • PSP • DUAL SCREEN • N-GAGE • INNE

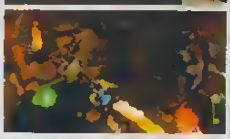
granie na małym ekranie!

2005

PSP

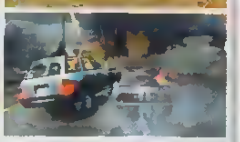
Didier Malenfant, jeden z głównych programistow Naughty Dog, który wraz z dwoma byłymi członkami Blizzard Enterainment tworzy zespół Ready at Dawn, pracuje nad platformerem, ktocego tytuł mówi chyba wszystko. Daxter - tak, TEN Daxter, kumpel Jaka, zmieniony w pieska preriowego (?) - po raz pierwszy pozwali Graczowi przejąc nad sobą kontrolę. Akcja gry ulokowana została w czasie między J&D a Jakiem II. Gra nawiązywac ma do tych tytułów lokacjami, ujawni też nieznane dotychczas fragmenty historii obu bohaterow. Formuło gry nie zmieni się znaczącco, jedyną nowaścią będą plansze - już nie rozległe i nieliniowe, lecz wąskie, z konkretną ścieżką, przypominające te z Crasha Bandicooto. W pracach nad Daxterem uczestniczy Naughty Dog, autorzy gry mają też dostęp do tekstur i modeli wykarzystanych w poprzednich częściach serii. W grze znalezc ma się tryb multiplayer, będą tez bonusy dla posiadaczy peesdwójkowej sciągłki Jak X. Data premiery Daxtera ani ostateczny tytuł gry nie są jeszcze znone. [kilu]





Od Codemosters odłączyła się grupka ludzi odpowiedzialnych za takie hity, jak Colin McRae Rally czy TOCA. Powstoły w ten sposób team BigBig Studios pracuje nad Pursuit Force, ktory niespodziewanie okazał się jedną z najciekawszych gier targow, jakie zaprezentowana na PSP. Choc PF na pierwszy rzut oka przypomina Burnouta (płynność, szybkość, wybitnie arcade'owy model jazdy), gra swoimi zasadami w rownie dużym stopniu nawiązuje do Road Rash, Stuntmana, tudzież GTA. Przez większość czasu gnamy z prędkoscią ponad 200 km/h po autostradach, obwodnicach i bezdrozach, wymijając bądz spychając inne pojazdy. Celem jest darwanie uciekających gangsterow, utrudniających nam zycie seriami z pukawek. Największą innowacją w PF jest możliwosc zmiany pojazdu, ktorym się poruszamy. Do wyboru mamy auta sportowe, terenowe, furgonetki, matocykle... jest nawet helikopter. Pędzimy 220 km/h, zakręt, spychamy przeciwnika, auto zaczyna nawalać, mijamy kolejnego, hop... wyrzucamy kierowcę i jedziemy dalej. Gra pełna jest tego typu akcji, a przesiadkom towarzyszą widowiskowe skoki, strzelaniny i walki z opornymi kierowcami. Mimo że zaprezentowana wersja to wczesna beta, gra już zachwyca oprawą, która w niczym nie ustępuje Burnoutowi, smigając przy tym w 60 fps. Trudno uwierzyc, że przed autorami jeszcze niemal pół roku pracy (grę wyda późną jesienią Sony Europe). [kilu]





Choć na targoch nie była publicznej prezentacji GTA na PSP, Rockstor ujawnił garść informacji (o w zasadzie sloganow) na temat tej długa oczekiwanej gry. Wiele mowi sam tytuł - Grand Theft Auto: Liberty City Stories umieści Gracza w znanym fanom serii mieście, ukazanym z - cytując szefa Rockstor - "zupełnie nowej, niesamowitej perspektywy, z nową fabułą i wrażeniami, ktorych nie dostarczała jeszcze żadna kieszonsolka". Autarzy z Rockstar Leeds, wspierani przez autorów serii, Rockstar North, obiecują wiele. Nie zabroknie olbrzymich lokacji żyjących własnym zyciem ani doskonałej muzyki, będącej wizytowką GTA. Gra wydana zostanie 1 września, jednocześnie w USA i Europie. Oby (szczerze - nie bardzo w to wierzę). [kilu]

Byli pracowniry Shiny (MDK), tworzący obecnie grupę Planet Moon Studios (Giants: Obywatel Kabuto, Armed & Dangerous), są znani ze swojego wyrafinowanego humoru i gier pełnych niecodziennych pomysłow. Ludzie ci rok temu uznali, ze PSP najlepiej odpowiado ich wymaganiom i to na niego tworzyć będą kolejne gry. Pierwszą z nich jest Infected - najwazniejszy z tytułow, ktore w tym roku planuje wydac Majesco. Tytułowa infekcja jest najważniejszym elementem gry. W trybie dla jednego Gracza walczymy z nią, wcielając się w nowojorskiego policjanta. Celem jest oczyszczenie miasta z wirusa zmieniającego ludzi w zombie. Używamy w tym celu... własnej krwi, zabójczej dla zarazy. Najpierw atakujemy przeciwnikow z jednej z klasycznych broni - shotguna, bazooki itp. Gdy aponent jest osłobiany, strzelamy do niego ompułką naszej krwi, któro w reakcji z wirusem wybucha, rozsadzając wroga. Zabawa jest a tyle ciekawa, ze kolejne eksplozje można łączyć w combosy, za ktore dostajemy więcej punktów. Pure arcade z automatycznym celowaniem i wygodnym, mało wymagającym sterowaniem. Głębi grze dodoje rozbudowany tryb multiplayer. Walczymy w nim nie tylko z zarazanymi mieszkancami miasta (można ich uzdrawiac zanim zmienią się w zombie), ale też z kierowanymi przez innych Graczy postaciami. Gdy ich pokonamy, na ich konsolę przesłana zostaje przygotowana przez nas "skorka", ktom noda nowy wygląd wszystkim przeciwnikam w trybie dla jednego Gracza. W ten sposób wirus rozprzestrzenic się może na setki konsolek. Aby zniknął, zarażony nim Gracz musi pokonac kilku innych, zywych przeciwnikow lub wykonać serię zadan w trybie Single Player. Zarazanie jest premiowane punktami, ktoce pozwalają na sciągnięcie nowych broni i innych bonusów. Niestety, autorzy w chwili obecnej nie planują umiescic w grze trybu pozwalającego na granie przez Internet. Multiplayer będzie mozliwy jedynie z osobami znajdującymi się w zasięgu naszej konsoli. Byc moze się to zmieni - do października została spora czasu. [kilu]





E3 za nami. Wbrew oczekiwaniom, ilość tytułów zaprezentowanych na handheldy nie była duzo większa niz zwykle. Sony pokazało zminiaturyzowane wersje gier o specyfice nie odbiagającej od tego, co oferują konsole stacjonarne; Nintendo zaprezentowało natomiast garść nowatorskich tytułów i sporo odgrzewanych kotletów, nie różniących się zbytnio od tego, co oferował GBA. Cieszy za to fekt, że producenci obu konsol tak różnie podchodzą do tamatu. Zapowiedzi kolejnych strategii i gier ekonomicznych na GBA utwierdzają mnie w przekonaniu, ze - przynajmniej w przypadku starszych Graczy - to Nintendo będzie górą. Co jeszcze? W związku z premierą PSP w Europie (wrzesień) Sony planuje przeniaść produkcję konsoli do Chin i Taiwanu. Wciąz nie słychać za to nic o grze online, nowym oprogramowaniu (pamiętacie Informacja o przeglądarce WWW i innych nowościach, ktore w przyszłości pojawią się w PSP?) ani kieszonkowym GT4. Dla kontrastu, pozytywny nastrój wprowadził Reggie Fils-Aime na konferencji prasowej Nintendo. Przytoczył on wyniki sprzedaży obu nowych handheldów i gdy uelyszał, ze konsoli Sony nie ma jeszcze w Europie, rzucił tylko - "to nie mój problem!". □ [kilu]



GAME BOY MICRO

■ Podczas konfarencji prasowej Nintendo, w której udział wzięli m.in. Satoru Iwata i Shigeru Miyamoto, wszystkich zaskoczył Reggie Fils-Aime, główny "marketingowiec" z Nintendo of America. Podczas przemówienia, ni stąd ni zowąd sięgnął on do kieszani i... wyjął malutką konsolkę, przypominającą duzy brelok lub niewielki telefon komórkowy. Okazało się, ze jest to nowa wersja Game Boya Advance - Game Boy Micro. Różni się ona od poprzedniczek gabarytami i ekranikiem, który działa na tej samej zasedzie, co wyświetlacz w DS. Jako ze jest on podświetlany od tyłu, generowany przez niego obraz jest duzo lepszy, niz w GBA SP: jaśniejszy, bardziej kontrastowy, pełen żywych barw. Niestety, coś za coś - ekranik jest za to nieco mniejszy, a w pełnym słońcu jego czytalność jest gorsza, niz w przypadku poprzednika. Konsolka ma prosty, skromny wygląd i mierzy 10 cm szerokości, 5 cm wysokości oraz ok. 2 cm grubości. Przednia część obudowy jest wymieniana, w przyszłości każdy będzie mógł więc dostosować wygląd gadżetu do swoich potrzeb (tuning?). Przyciski tym razem działają miękko, a nie skokowo, jak w GBA SP. Znajdujące się w dolnej części obudowy Start i Select są chromowane i świecą na niebiesko (tak, zdecydowanie tjuning). Slot na carty znajduje się u dołu, obok regulatora głośności i tym razem standardowego gniazda na słuchawki. Mniej standardowe jest złącze Exp., wykorzystywane do ładowania wbudowanego akumulatora i gry po linku. Stare akcesoria (w tym ładowarki, kable link i wyposażone w kabel PC-GBA programatory) nie będą do niego pasować. Nia wiedomo jeszcze, kiedy konsola trafi na rynek (obecnie mówi się o jesieni), ani ile będzia kosztować. Cena na pewno będzie jednak bardzo atrakcyjna, gdyz w przeciwnym razie nabywcy wybraliby DS-a. Czy GB Micro to dobre posunięcie, w dobie PSP i gier na komórki? Moim zdaniem tak. Jeśli konsolka będzie odpowiednio tania, na pewno wzbudzi spora zainteresowanie. Szczególnie, za biblioteka pierwszoligowych tytułów na GBA jest ogromna i na pewno jeszcze przez lata będzie w co grać. A ze Nintendo po raz kolejny zarabia ne tym samym...? Mnie to nie "boli". [kilu]

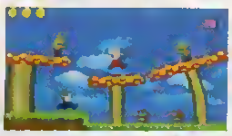


Piła

2005

NINTENDO DS

Domo Mario, które ponad rok temu zaprezentowało Nintendo, stanowi podwaliny całkowicie nowej produkcji o oryginalnym tytule New Super Mario Bros. Gra stanowi połączenie klasycznego, dwuwymiarowego Mario z wersjami 3D - otoczenie jest płaskie, jednak wszystkie obiekty to modele 3D, animowane w taki sam sposób (i dysponujące tymi samymi ruchami), co w Mario 64. Nasz bohater może się powiększać do rozmiarów ekranu, może też używać przedmiotów (patent z SM World / SMB3), zgromadzonych w menu wyświetlanym na ekranie dotykowym. Gra będzie bardzo dynamiczna - w zaprezentowanej na targach wersji wszystko się ruszało, a kamera wykanywała zwroty i zbliżenia. gra posiadać ma tryb multiplayer, w którym przeciwnicy scigać będą się po scrollowanych planszach, zbierając power up'u przywodzące na myśl Maria Kart. Zapowiada się świetnie! [kilu]



Paczynan Majesco ciągi dalszy. Na DS i PSP za ich sprawą ukaże się Black & White Creatures, czyli kieszonkowa wersja PeCetowego hitu, stworzonego przez samego Petera Molyneuxo (Fable, Papulaus, Theme Park, Dungeon Keeper...). W grze wcielamy się w rolę... boga, który opiekuje się gigantyczną, zwierzęciapodobną postacią, czczoną przez mieszkańców okolicznych wiosek. Zwierz posiada własną inteligencję, uczy się i wyraża emocje (także te negatywne). Szczególnie ciekawie zapowiada się zaprezentowana na targach (bardzo wczesna, lecz już grywalna) wersja na DS - większość rzeczy kontrolujemy w niej przy pomocy stylusa, możemy też używać komend głosowych, wypowiadanych do mikrofonu. Dbie wersje posiadać będą niedostępne na PC tryby, dojdzie multiplayer (wychowane przez nas zwierzęta mogą ze sobą walczyć) i kilka minigier. Developerem jest Full Fat; premiera planowana jest na przyszły rok. [kilu]



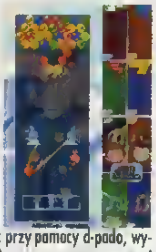
Na DS-a zmierza sequel doskonałego action-RPG, wydonego na GBA - Mario & Luigi. Pierwowzór wymagał umiejętnego przełączania się między dwoma postaciami celem rozwiązywania łamigłówek, tymczasem w kontynuacji bohaterow będzie aż czterech - Maria, Luigi, Baby Mario i Baby Luigi. Poza tym system gry nie zmieni się - walki wciąż rozgrywać się będą w systemie turawym, podobna będzie również grafika. Date premiery nie jest jeszcze znana, realny termin to przełom 2005/2006. [kilu]



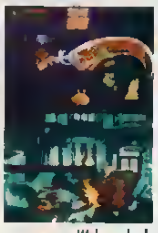
Nintendo stawia na WiFi. Teren, na którym odbywały się targi E3 znajdował się w zasięgu bezprzewodowej sieci, które umożliwiało wszystkim zainteresowanym ściągnięcie na DS dem i prezentacji. Dostępne były wersje demo Polarium, Meteos i Electroplankton, techniczne prezentacje Table Hockey i Submarine oraz kolekcja zdjęć i treiler z Zeldy. Niestety, ze względu na ogromne zainteresowanie serwis nie działał tak, jak życzyłaby sobie tego Nintendo. Przeładowana sieć czasem zapychała się, pracowała wolno i zrywała połączenie. Dodatkowa niektóre z dem nie aferowały możliwości uspienia DS-a, a jaka ze konsola nie posiada dodatkowej pamięci, po jej wyłączeniu ściągnięty materiał znikał. Coz - jak to z darmowkami... [kilu]

Na temat nowej Castlevanii pisałem już wiele. Podczas gry wczesna, grywalna jej wersja dostępna była na E3, Koji Igarashi z Konami poinformował o kolejnym dodatku, wykorzystującym dotykowy ekran DS-a. W grze umieszczony zostanie szkicownik, umożliwiający tworzenie elementów, które następnie znajdą się w grze. Jak sprawdzi się to w praktyce - jeszcze nie wiadomo. Wiemy natomiast, jak jeszcze wykorzystana możliwosci DS-a. Stylus wykorzystany zostanie do rysowania wzorów podczas rzucania czarow, da walk z bossami, aktywowania przełączników, teleportów, obsługi ekranu statusu i niszczenia zapor, ktore od czasu do czasu staną na naszej drodze (niektore z nich trzeba będzie usuwać w umiejętny sposób, tak, by utworzyły np. schody lub platformy). Wbrew pozorom dość mocno poprawiła się oprawa - postacie są większe, lepiej animowane, o tło - bardziej szczegółowe. Dużo lepiej brzmi też muzyka. [kilu]

Waszyngtońskie studia Amaze (Władca Pierścieni, Harry Potter) przygotowuje dla Vivendi DS-ową wersję Spyro. Gra tradycyjnie już aferować będzie izometryczny teren działań (dlaczego nie 3D?!), nowością mają być elementy RPG. Pokonując przeciwnikow, nosz smoczek zdobywać będzie punkty doświadczenia, dzięki którym wzrosnie jego siła i możliwości. Jeden z ekranów wykorzystany zostanie do wyswietlania mapy, stylusem natomiast wprowadzac będziemy zaklęcia (?). Moduł WiFi posłuży do wymiany rzadkich przedmiotow, zbieranych podczas gry. Developer chwali się wciągającą fabułą i wyraźnie zarysowanymi, barwnymi charakterami postaci. Spyro Shadow Legary ukoże się jesienią. [kilu]



Majesco zaprezentowało przygotowywaną przez Taito, DS-ową wersję słynnego Bust-a-Move. Klosyczna gra logiczna, polegająca na strzelaniu kulką do innych, różnokolarowych kulek, zawieszanych w powietrzu pod obniżającą się platformą, w nowej wersji zawiera kilko innowacji. Największa związana jest ze sterowaniem - zamiast celowac przy pomocy d-pado, wykorzystamy w tym celu stylus. Przy jego pomory napinać będziemy gumową "pracę". Od tego, w jaki sposob ta zrobimy zależeć będzie kąt wystrzału. Gra aferować będzie multiplayer dla 4 graczy. Powyżej screen z bardzo wczesnej, pokazanej na targach wersji. [kilu]



Jeszcze w tym roku zobaczymy być może pierwszą udaną, kieszonkową wersję świetnej bijatyki 2D Guilty Gear X. Nie będzie to jednak konwersja. Majesco postanowiła stworzyć grę od podstaw, uwzględniając niektóre możliwosci DS-a. Gra korzystać będzie nie przerwanie z obu wyświetlaczy, na których prezentowana będzie zorientowana w pionie, wielopoziomowa arena. Walczyć będą na niej jednocześnie cztery postacie, wybrane z puli 21 highterow, znanych z poprzednich odsłon serii. Grafika prezentuje się niezle, choć zawodnicy mogliby być więksi. Obawy mazna mieć co do gameplay'u - nie wiadomo, jak tytuł ten sprawdzi się w trybie dla jednego gracza. Guilty Gear Dust Strikers wydany zostanie w grudniu. [kilu]

Po roz pierwszy kieszonkowo wersja Tony'ego Hawka na konsalce Nintendo nie będzie marną, izometryczną papierdałką (tani, wybaczcie), lecz dość wierną konwersją, przygatowaną przez Vicariaus Visions przy współudziale Neversoftu. Tony Hawk's American Wasteland wprowadzi da serii powiew swiezosci dzięki możliwosci jeżdzenia także na BMX-ie. Wersja na handhelda Nintendo aferowac będzie świetną, cel-shadingową grafikę oraz mapę, wyświetlającą położenie rozmaitych obiektow. Gra posiadać będzie tryb multiplayer i joko jedna pierwszych korzystać będzie z sieci DS WiFi. Premiera jeszcze w tym roku. [kilu]

Nintendo zademanstrowało kancepcyjny program DSpeak, zmieniający DS-a w telefon typu Voice over IP. O ce chodzi? VoIP to zdobywająca caraz większą popularność technika, pazwalająca na prawadzenie bardza tanich rozmów telefanicznych za pośrednictwem internetu. W przypadku DS-a wystarczy, że wyposazona w progrom i słuchawki z mikrafanem konsolka znajdze się w zasięgu sieci WiFi, by mozliwa stała się komunikacja z ludźmi z całego swiata. Niestety, DSpeak to tylka demo (wersja z targów posiadało interfejs z głową Mario lub Luigiego, poruszającą ustami w rytm wypowiadanych przez rozmowcę słow) i nie wiadomo, czy program kiedykalwiek zostanie udastępniany. Jest za to prawdapadabne, że z podobnej technologii korzystać będą przyszłe gry. [kilu]

PIGUŁA

NINTENDO DS

Nintendo ujawniła szczegóły na temat systemu online, który wystartowac ma jeszcze w tym roku. Plany na przyszłość przedstawił sam Sataru Iwata. Przedstawił on wizję bezproblemowego, darmowego sieciowonia się z innymi posiadaczami DS z całego świata. Jedynym wymogiem będzie posiadanie konsoli, gry i znajdowanie się w zasięgu sieci WiFi. Moze być to bezprzewodowy Internet dostarczany przez normalnego providero, darmowy hat spot lub specjolny stand, ktorych 1000 stanie jeszcze w tym roku w Japonii. Nintendo nie planuje pobierac żadnych opłat za korzystanie z serwisu, nie będzie też trzebo się rejestrowac. Cały proces przebiegac ma w sposob rowne prosty, co gra multiplayer z osobami znajdującymi się w tym samym pomieszczeniu. Pierwszymi tytułami, ktore korzystac będą ze stworzonej przy współudziale IGN/GameSpy technologii będą Animal Crossing, Mario Kart, The Legend of Zeldo i Super Smash Bros. Wielkie N pracuje tez nad DS-ową wersją The Four Swords. Pomysł bardzo ciepła skomentował Yoichr Wada (Square Enix), z ktorego wypowiedzi wynika, że z sieci tej korzystac będą w przyszłości także posiadacze Revolution. [kilu]



Digital Eclipse, przygotowujący DS-ową wersję Age of Empires II: The Age of Kings ujawnił nowe szczegoły na temat gry. Przede wszystkim, gro nie będzie konwersją. Powstanie w aparatu a hit z PC i PS2, jednak zasady zostaną zmienione i zamiast z RTS-em będziemy mieli da czynienia ze strategią turową. W grze znajdzie się pięc narodowosci, tyleż samo powiązanych ze sobą scenariuszy oraz klasyczny już system gry: zdobywamy surowce, budujemy, produkujemy, walczymy. Nasi podopieczni osiągać będą kolejne poziomy technologiczne. Gra zaoferuje 45 roznych jednostek, wśrod których znajdą się historyczni herosi, m.in. Ryszord Lwie Serce, Joanna D'Arc, Robin Hood czy Dżyngis Han. Będzie tez system porad i tryb multiplayer. Premiera pod koniec roku. [kilu]



Jedno z najciekawszych, najbardziej rozbudowanych strategii wszech czasów, Europa Universalis II, trafi na DS! Za konwersję odpowiadać będzie Pocket PC Studios, ktora przygotowuje rowniez wersję na palmtopy. W grze znajdzie się ponad 200 nacji (od Algierczykow po mieszkańcow Zimbabwe), które na przestrzeni 400 lat (1419-1820) zasiedlały Europę i nie tylko. Europa Universalis II ukaże się jeszcze w tym roku. [kilu]

Kodokawa Shoten, japoński twórca gier, z których większość nigdy nie opuściła granic KKW, pracuje nad nową przygodowką na DS. Roki Suta oparta (oparty?) ma być na komiksie o tym samym tytule. Gra aferować będzie dużą ilość zagadek i testow słownych, matematycznych i pamięciowych, wplecianych w komiksową fabułę. Mocną stroną gry mo być tryb kooperacji, umożliwiający wspólne rozwiązywanie łamigłowek. Niestety, mała prawdapodobne jest, by kiedykolwiek powstac miała anglojęzyczna wersja RS. Chyba zaczną się uczyc japanskiego... [kilu]



No DS ukaze się najciekawsza skradanka ostatnich miesięcy - Splinter Cell: Chaos Theary. Grę przygotowuje Gameloft, odpawiadzialny za wydaną niedawno wersję na N-Gage. Nie wiadama, kiedy prace nad konwersją zostaną ukończone. [kilu]



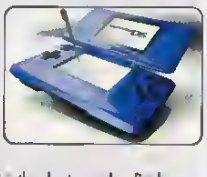
Znamy już dotę europejskiej premiery doskonale się zapowiadającej przygodowki na DS, Another Code: Twa Memaries. Szansę na poznonie historii Ashley dostaniemy 24 czerwca, a więc już za tydzień. Warto a niej pamiętac - gra zapowiada się baska! [kilu]



Namca Hometec painfarmowało, że latem trafi da sklepow długo oczekiwany Poc 'n Roll, stanawiący rozwinięcie pomysłu zoprezentowanego w demie technicznym. Gra będzie nietypową platformowką 3D, w ktarej do poruszania, rzy raczej turlania postacią wykorzystany zostanie dotykowy ekran DS-a. Premiero w USA - 16 sierpnia. [kilu]



EA ogłosiło, że GoldenEye: Rogue Agent ukaże się na DS już w tym miesiącu (13 czerwca w USA, 30 w Europie). Gro aferowac ma tę samą fabułę i lokacje, co wersja na duże konsole (oczywiście nie obyło się bez cięć i uproszczeń w grafice). Autorzy obiecują doprocowane sterowanie (przyciskami lub stylusem, do wyboru), chwalą się tez trybem multiplayer, wymagającym tylka jednego egzemplarzo gry. [kilu]



W czerwcu oferta amerykańskiego oddziału Nintendo rozszerzana zostoła o nową wersję kalarystyczną DS-a. Niebieski Electric Blue to odpowiedź na poczynania Nintendo of Japan, ktare wprowadziło na rynek konsalki w czterech nowych kalarach. Czekamy na reakcję Nintendo Europe. [kilu]

Gra znana da tej pary jaka Kirby's Magical Paintbrush otrzymała oficjalny angielski tytuł: Kirby: Canvas Curse. Wiemy już tez, ze w anglojęzycznej wersji gry znajdzie się 7 światów, a takze bossowie i minigry. Nie wiemy jeszcze, kiedy gra opuści Japonię. [kilu]

2005

PSP

E3 Square Enix planuje przywołać czasy swietnosci Final Fantasy VII. Firma wprowadza w tym celu w zycie projekt Kompilacja Final Fantasy VII, który obejmuje film FF7 Advent Children (premiera w Japonii w połowie września) i gry Before Crisis. FF7 (japońskie telefony komórkowe), FF7: Dirge of Cerberus (PS2) oraz Crisis Core FF7 tworzoną na PSP. Na konferencji, która odbyła się na E3 firma pokazała materiały sugerujące, ze kluczową postacią w tej ostatniej będzie Zack - kolega Clouda z czasów, gdy oboje należeli do Soldier. Zaprezentowane na targach ORTY w konwencji anime pokazywały m.in. walczącego Zacka i Sephiroth'a w Nibelheim. Wygląda na to, że akcja gry dziać będzie się przed wydarzeniami z FF7. Tetsuyo Nomuro, główny projektant postaci twierdzi, że CC:FF7 oferować będzie zupełnie nowy system gry, bardziej nastawiony na akcję. I ta niestety wszystko, co wiadomo na dzień dzisiejszy. [kilu]

E3 Znamy juz szczegóły na temat Burnout Legends, a którym wspominałem w ubiegłym miesiącu. W grze znajdą się najciekawsze z tras, aut (w tym 25 zupełnie nowych) i trybów (łącznie 8), które widzieliśmy w trzech dotychczas wydanych częściach serii. W trybie Crash wprowadzono drobne zmiany, polegające głównie na usunięciu mnożnika - tryb ten stać się ma przez to mniej przypadkowy. Elementem przeniesionym z 03 będzie także tryb Road Rage, z „dwójki" natomiast wzięto tryb Pursuit (tutaj nieco przemodelowany, gdyż nasz cel posiada przyjaciół, którzy przeszkadzają nam w wykonaniu zadania), w którym zasiadamy za kierownicą jednego z sześciu (w oryginale był tylko jeden) radiowozów.





Co jeszcze? Multiplayer. Criterion robi co może, by w grze znalazł się tryb Infrastructure, pozwalający na grę z ludźmi z całego świata za pośrednictwem hot-spotów i sieci WiFi. Burnout Legends oferować ma też wiele dodatków (niektóre z bonusów odkryć można będzie tylko w trybie multiplayer), a także wersję demo gry, którą będziemy mogli przesłać innemu posiadaczowi PSP. Choć do premiery pozostało trochę czasu (launch planowany jest na wrzesień), gra już teraz wygląda świetnie, niemal jak wersja na PS2. Nie brakuje motion-blura ani efektów cząsteczkowych, jedynie animacja wymaga dopracowania (gra czasem zwalnia). Wydawcą gry jest EA. [kilu]

E3 O tym, że na PSP ukaże się SOCOM, wiadoma była już w ubiegłym roku. Jednak dopiero teraz poznaliśmy kankrety na temat kieszonkowej wersji tego taktycznego shootera. Akcja gry dzieje się w tych samych realiach, zywcem z SOCOM'o 3 przeniesiono także trzy lokacje (czwarta, Chile, powstała z myślą o PSP). W grze znalezc ma się 14 misji polegających na inwigilowaniu, odbijaniu zakładników, wykradaniu danych czy niemal samobójczych akcjach w stylu Rambo. W odróżnieniu od pierwowzoru, w misjach pomagać będzie nam tylko jedna sterowana przez kansalę postać, której wydawać będziemy polecenia. Autorzy tłumaczą to uproszczenie chęcią dostosowania gry do nieco innych wymagań, stawianych grze na handhelda. Sama gra również nieco się różni - zmieniono sterowanie (brak drugiego analoga wymusił inny, półautomatyczny system celowania i manipulowania kamerą), dodano też generator, dzięki któremu ta sama misja za każdym razem wyglądać będzie nieco inaczej (rozmieszczenie przeciwników, szczegóły związane z zadaniami). Gra umożliwi wymianę danych z peesdwójkową wersją U.S. Navy SEALs, dzięki czemu wydarzenia z jednej wersji będą miały swoje odbicie w drugiej. Nie zabraknie oczywiscie multiplayera, zarówna w trybie ad hoc, jak i infrastructure (czyli przez hot-spoty i Internet). Nie wiadomo jeszcze, ile osób będzie mogła jednocześnie brać udział w zabawie, developer (ten sam, co w przypadku wersji na PS2 - Zipper Interactive) poinformował natomiast, za zamiast komunikacji głosowej zastosowany zostanie system prostych komend wydawanych przy pomocy skrótów klawiszowych. Szkoda. Różnice w oprawie? Wersja na PSP oferować ma równie ładne postacie i nie mniej rozległe plansze. Zmieniły się jedynie tekstury, zmalała ilość detali, uproszczono otoczenie. SOCOM: U.S. Navy SEALs: Fireteam Bravo ukazać ma się pozną jesienią. [kilu]



RIDGE RACER







Od pierwszej chwili spędzonej z RR miałem tę świadomość, że właśnie poznaję nową jakość "przenośnej rozrywki", dzierżę w dłoniach automat arcade, oczywiście uwalony wygodnie w fotelu. Nie sądziłem jednak, ze ten weekend minie tak szybko. .



Ustalmy fakty. Sens spod igły Namco towarzyszyło launchom wszystkich systemów Sony: PSX, PS2 i wreszcie PSP dostały "ridza" na starcie, co pozwala rzucić tekstem o lojalności. Problem w tym, ze specyfika serii nie pozwala na zbyt duże dawki innowacyjnych rozwiązań, czym w przypadku tej wersji mogłoby się komuś odbić. Świadomy rozwoju sytuacji developer przedsięwziął zatem odpowiednie kroki. To, co w grze jest najważniejsze, to poślizgi, charyzmatyczne do bólu (swoją drogą, można je kochać lub nienawidzić, nie znam nikogo nastawionego doń neutralnie), dlatego też zostały nie zmienione (charakterystyka), lecz wzięte pod lupę. I powstało "nowe" rozwiązanie: niemętne slide'ując nabijasz pasek turbo (Nitro Gauge). Zagrywka to klasyczna, znana z wielu innych tytułów, jednak doskonale sprawdzająca się w praniu w tym konkretnym tytule. Jeśli znasz RR, to wiesz, jakich kombinacji zakrętów



możesz się spodziewać: źle ustawiony nie masz szans na płynne wyjście. Zresztą RR dąży do tego, aby zmotywować Gracza do masterowenia tras, tak aby kozaczył czerpiąc przy okazji maksimum satysfakcji. Tym razem Namco osiągnęło efekt, o jakim z pewnością samo nie marzyło: slide'ując na długim, łagodnym łuku, po odpaleniu turbo leb odskakuje na wszystkie strony, a dodatkowo nabijasz pasek turbosa, co pozwala dłużej cieszyć się jazdą na pełnym gazie.



Ridge Racer na PSP to ukłon w stronę wielbicieli serii, fundując im "podróż przez serię", oferując trasy z wszystkich odsłon, dodatkowo kilka znanych tylko i wyłącznie z automatów oraz cztery zupełnie nowe (łącznie 24 trasy, m.in. kozaki: Crimsonrock Pass, Greenpeak Highlands, Seaside Route 765). To cieszy niezmiernie, tym bardziej ze trasy znane z RR5 (PS2) pozwalają obrać punkt odniesienia w debacie nt. grafiki generowanej przez przenośną Czamulkę. Namco stanęło na wysokości zadania, opracowując coś, co należy określić mianem świetnej roboty. Wprawdzie odbicia w przeszklonych budynkach oraz telebimy z transmisją przebiegu wyścigu zostały "przyszturzkowane", podobnie jak odbijające się w karosenach otoczenie, niemniej efekt końcowy jest więcej niż zadowalający. Motion Blur pierwszorzędny. Nie dość, ze wizualia pozwalają się zrelaksować w pełni, to na dodatek animacja śmiga cholernie szybko i nawet przez moment się nie krztusi. Płynność. Należy również podkreślić walory ścieżki dźwiękowej - po prostu daje radę (remiksy oraz oryginalne wersje z poprzednich odsłon). Zawiodłem się natomiast na opcji sterowania manetką analogową: jest mało precyzyjne, działa jakby z minimalnym opóźnieniem, wykluczając pełną kontrolę w sytuacjach "stresowych" (tylko D-pad się liczy).

Ridge Racer zawsze był synonimem "pure gameplay". Jest i teraz. Ta gra wyklucza "bajkę o kocie pełącym fajkę" - ot, odpalasz i szarpiesz w najlepsze, bez zbędnych udziwnień i mieszania w bebechach fur. Irytuje wprawdzie fakt, że poszczególne etapy drabiny kariery mają zbyt wiele szczebli (masa wyścigów), więc trza się długo męczyć, aby zdobyć super wypasione fury, na szczęście gra nie pozwala się nudzić. Tym bardziej kręci i motywuje do działania opcja Wireless Battle Mode, za sprawą której w sieci WiFi może szarpać nawet 8 wariatów! (...) Jestem obolały. Mimo że eksploatowany fotel jest bardzo wygodny, po spędzonym w nim weekendzie nie mogło być inaczej. I dobrze Ci radzę - też usadów się wygodnie, gdy już dorwiesz "ridze", czyli 1 września br. Bo kieszonkowy "ridz" sprawie, że świat wyraźnie zwalnia. To jest "pretty fast job"! □ [hiv]



METAL GEAR AC!D

Z plejady bohaterów znanych z MGS został się tylko Snake, Hideo Kojima nie miał z tą produkcją nic wspólnego, a sama gra jest karcianką. Uwierzysz mi, jeśli napiszę, że Metal Gear Acid zachował przy tym wszystkim skradankowy charakter, scenariusz jest wyśmienity, a ja bawiłem się doskonale przez 20 godzin? Też się nie spodziewałem!



W kwestii fabuły nastawiałem się na popłuczyny, bo czego można oczekiwać, gdy gra przedstawia zupełnie nowe postacie, a jedną z pierwszych atrakcji jest ponowne samolotu przez dwie łatki? Z czasem jednak Acid zdobył moje zaufanie, by pod sam koniec gry uderzyć w patetyce z pacją Lamona Brewstera ubijającego naszego



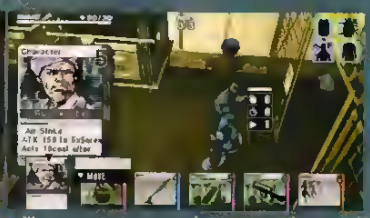
Turowa konwencja gry nie ograniczyła nacisku na skradanie się - Snake wtopi się w otoczenie, czmycha w bezpieczne miejsce.



swojej kolejce ma ich więcej, Snake ma do dyspozycji kolejną turę. Każda czynność (karta) to inny koszt i trzeba z tego umiejętnie korzystać, bo w ostatecznym rozrachunku okazuje się kluczową umiejętnością. Nie można też zapominać, że MGA to nadal skradanka, a więc liczy się pozostawanie w ukryciu, kasowanie strażników po cichu (ciała znikają) lub przemykania za ich plecami. Za szybkie lub bezkrwawe pokonanie misji dostajemy dodatkowe karty. Możemy je też kupić w specjalnym sklepiku. Dzielą się na kilka serii: MGS, MGS2, MGS3 i Chronicles (MG z MSX-a). Poza czysto praktycznym zastosowaniem, część kart (te z wizerunkami bohaterów) po użyciu pozwala nam obejrzeć cut-scenkę z danej części gry, z której pochodzi widniejąca na karcie postać. Świetny bonus!



Otwarta walka z taką ilością przeciwników rzadko popłaca, ale niekiedy nie ma innej możliwości.



W prawym górnym rogu wyekwipowane przedmioty - jeśli znajdzie się tam spluwa, Snake może skontrować atak rywala.

Andrew. Jest świetnie, zaskakująco i nieturzinkowo, a gra zostawia furtkę na kolejne części ("dedjkę" już zresztą zapowiedziano). Mamy 2017 rok, a Snake - mimo 55 lat, jak wynika z prostego rachunku - nadal w dobrej formie. Tym razem zostaje wysłany na wyspę Lobito, którą przejęła tajemnicza grupa najemników. W ekspedycji wspomagają Solida dowódca o imieniu Roger oraz dysponująca psionicznymi umiejętnościami Alice. Oczywiście głównych aktorów dramatu przybywa z każdą kolejną godziną, by pod sam koniec nieźle mieszać w głowie. W pewnym momencie można zupełnie stracić orientację, kto jest kim i z którą ekipą trzyma. Wielka szkoda, że nie ma voice-actingu (jesteśmy skazani na czytanie pojawiającego się na ekranie tekstu), a podczas rozmów postacie stoją jak manekiny. Przypomina to nieco pierwsze Metal Geary na MSX-a i, nie oszukujmy się, odziera nieco z klimatu dialogi.

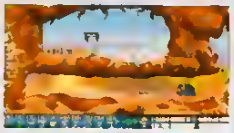
Zabawa kartami jest skomplikowana i początkowo nastręcza sporo trudności. Tak naprawdę dopiero po kilku godzinach gry można w pełni zrozumieć meandry rozgrywki. Snake ma określoną liczbę kart (tzw. deck), a w każdej turze dysponuje sześcioma losowo wybranymi spośród nich. Każda z nich ma dwa zastosowania - przesunięcie o określoną liczbę oczek oraz to właściwe, charakterystyczne dla siebie. A że kart jest ponad 200, tyle samo jest możliwych do wykonania akcji. Mamy więc wszystkie znane z MGS bronie, karty zwiększające celność lub odporność bohatera itd. Snake w danej turze może zaatakować zrobić dwa ruchy, przy czym istotna okazuje się wartość Cost oznaczona w indeksie każdej karty. Np. przejście trzech pól i oddanie serii strzałów w strażnika daje koszt 7. Jeśli strażnik w

Natomiast cechą, która nie ma szans pojawić się w MGS na "dużych" konsolach, jest jednoczesne pomykanie dwoma postaciami (drugą jest dziewczę imieniem Tellko). Metal Gear Acid wygląda nieźle, ale mech Was nie zmyli: atrakcyjność shotów - owszem, to wszystko można zobaczyć, ale podczas nieinteraktywnych sekwencji będących efektem zastosowania danej karty. Dla kogo jest ten tytuł? Nie będę owijał w bawełnę - nie wszystkim spodoba się karciana konwencja. Ja się do niej przekonałem, co więcej, cieszę się, że Acid nie jest tylko "handheldowym emgieesem". Nowa seria, nowa jakość, ale cudowny feeling zachowany. Dawać "dwójkę"! [koso]



2005

Znany starym wyjadaczom Team 17 przygotowuje na PSP odświeżaną wersję jednego z flagowych produktów Psygnosis - Lemmings! Europejski oddział Sony trzymał grę w tajemnicy aż do E3, gdzie zaprezentowana została jej wczesna wersja. Nowe Lemmings oferować mają zarówno klasyczne, jak i nowe plansze. Gra posiadać będzie prześliczną, ręcznie rysowaną grafikę w wysokiej rozdzielczości (oczywiście 2D), dostosowane do nawych warunków sterowanie (będzie można przybliżać wybrany fragment planszy, a także płynnie sterować kursorem i położeniem ekranu) i edytor pozwalający na tworzenie własnych plansz. Gra umożliwiać ma też ściąganie wielu dodatków, m.in. nowych plansz (lecz nie tylko), a ukaże się zimą [kilu]



Konami przygotowuje drugą część Metal Gear Acid - taktycznej, karcianej gry akcji (wiem, jak to brzmi), recenzowanej obok. Autorzy obiecują lepszą, komiksową, pociągniętą delikatnym cel-shadingiem grafikę, ulepszony interfejs i nowe karty, zwiększające możliwości i tak już rozbudowanej gry. MGA2 oferować będzie także bezprzewodowe połączenie z MGS4 przygotowywanym na PS3. Nad grą pracuje Kojima Productions, a jej premiera odbędzie się w przyszłym roku. Pierwsze screeny prezentują się niezwykle smakowicie [kilu]



Potwierdziły się wcześniejsze informacje na temat Viewtiful Joe na PSP. VJ. VFX Battle nie będzie przypominać pierwowzoru z GaCka, będzie bowiem się toczyć na interaktywnych arenach. Kluczową rolę odegrają w niej moce VFX - przedstawiane w formie ikonek, dawać będą walczącym postaciom nowe zdolności. Zmieniany VJ umożliwi Graczom wcielenie się we wszystkie znane postacie z gry i serialu, w tym Joe'ga, Sylvię, Cpt. Blue, Alastara, Sprocketa i Cpt. Blue Jr-a. Otoczenie podobnie jak w pierwowzorze będzie scrollowane, pełne interaktywnych elementów i przeciwników. Zabawa nastawiona będzie na tryb multiplayer, jednak póki co autorzy nie mówią nic na temat możliwości gry przez Internet. Będzie za to oczywiście tryb dla jednego Graczo oraz tryb kooperacji dla dwóch osób. Premiera najwcześniej pod koniec roku [kilu]



O tym, że na PSP ukaże się Virtua Tennis, wiadomo było od dawna. W związku z targami Sega zaprezentowała pierwsze screeny z gry i ujawniła garść informacji na jej temat. Virtua Tennis World Tour bazować będzie na wersji na PS2 (Sega Sports Tennis), która z kolei była portem z Dreamcasta. W grze znajdą się wszystkie znane tryby, w tym Exhibition (z multiplayerem dla maksymalnie czterech Graczy), Taurnament i oczywiście World Tour, oferujący możliwość tworzenia własnej postaci i związane z tenisem mini-gry. Grę przygotowuje Suma Digital, odpowiedzialny za doskonałego Outruna 2 (Xbox). Premiera - trzeci kwartał 2005 [kilu]





Hejka. Klimat za oknem odbiera mi ochotę na granie - ciepło jak diabli, a GT4 trzeba przecież katować. Zgłaszam pomysł na patent w rodzaju kroplówki doustnej z butlą coli () Kawałek rurki, haczysko i smoczek mojego dziecka dały radę, gdy trzeba było zaliczyć wyścigi-mutanty w GT. Żona składała się ze śmiechu i opieprzała za lenistwo w podnoszeniu butelki z ziemi. Ale dałem jej rozgrzeszenie - kobiecina nie wie, co to za strata robić pauzę w grze. (...) Dobra, jedziemy z „Kącikiem...". Kolejna sprawa to fotki. Ludzie, mam prośbę, wybierajcie ze swojej kolekcji po 3-4 najlepsze ujęcia, bo przeglądając maile z 50-cioma czy 60-cioma zdjęciami człowiek po 20-stu przestaje się onentować, co już było wcześniej. Ponadto, jeśli dobrze liczę, za jakieś 3 miesiące startujemy z nowym turniejem F1, więc głosujcie na naszym forum, w co chcecie grać. No i trenujcie już ostro. Na koniec jeszcze pozdrowionka dla rodzinki i już spadam. Do „za miesiąc". [gamera]



KONTAKT: gamera@go2.pl, tel. kom. 0603 564-172, gadu-gadu 430614
listy na adres: Mirosław Grabe ul. Paderewskiego 1b/22 41-710 Ruda Śląska 10

AUTOR: WYŚCIGOWE FORUM DYSKUSYJNE

GAMERA
site Admin



Dołączył: 03-03-2003
Posty: 16
Skąd: Ruda Śląska

Wysłany: 1-06-2005 14:10 cytuj

TEMATY DO DYSKUSJI:

"Najgorsza gra wyścigowa, w którą mieliście okazję zagrać."
"Jakie gatunki wyścigów preferujesz i dlaczego są one lepsze od innych (np. Nascar, WRC, F1 itp)?"
"W której z gier wyścigowych są najlepiej oznakowane trasy?"
"Nie mając żadnej z konsol dostępnych na rynku, jakie wyścigi zawarzyłyby o ewentualnym zakupie jednej z naszych grających i dlaczego właśnie te, a nie inne?"
"Formuła 1 - czy są dla Ciebie królowa gier wyścigowych i w którym tytuł/y najbardziej lubisz grać?"
"Która konsola ma według Ciebie najlepszą bibliotekę wyścigów?"
"Czy kierownica ma wpływ na przyjemność jazdy?"
▶ "Samochód, na jakim się najbardziej zawiodłeś."
"Burnout 3 versus NFS U 2"
"Jak wyobrażasz sobie swoją ulubioną grę wyścigową na konsolę przyszłej generacji?"
„Najlepszy symulator jazdy to ...?"

profil pw email www

Samochód, na jakim się najbardziej zawiodłeś

Wysłany: 1-06-2005 10:26 cytuj

„(...) Gran Turismo (nieznacznie od części) – Subaru Impreza. To auto jakoś najbardziej mnie odrzuciło. Kiepskie sterowanie, kiepskie możliwości tuningu, ogólnie kiepskie osiągi. Nie ta co w innych grach (np. WRC). Wiem, za fani „imprezki" by mnie teraz wyzwali, jednak takie są moje odczucia ()"
PESEQ, Bartoszyce.

„(...) DeLorean DMC 12 – jak furka, która wygląda tak niesamowicie, może tak kiepsko jeździć? Na i nie przenosi w czasie;) (...)" Pablo_at

„(...) Corvette w większości gier. Podobno to legenda USA, na której wychowały się pokolenia. Niestety gdy zasiadałem za jej sterami, zawsze wątpiłem. Długie przełożenia skrzyni biegów psuły dynamikę jazdy niedostosowane zawieszenie nie pozwalało szybko pokonywać zakrętów, no i w dodatku auta ciągle mieliło kołami. Od tego czasu unikam korwet. No chyba, że w jakiejś grze jest wersja CSR znana z Le Mans. Wtedy z ochotą zasiadam za jej kółkiem, bo to zupełnie inna, profesjonalna i wymagająca jazda. (...)" Loser

„(...)Bezdyskusyjnie Escuda z GT3. Uwielbiałem ten wozik w „dwójce" – miło się oglądało, gdy konkurencja została w tyle, miał też specyficzny model jazdy. Za to, jak potraktowano ten samochodzik w „trójce", firma Suzuki powinna producentów GT podać do sądu (znieważa marki). (...)"
Adrian Kampała z Wałbrzycha

„(...) Najbardziej zawiodłem się na Viperze z Gran Turismo na PSX-a. Przez cały dzień męczyłem grę z bratem i kilkoma kolegami, aby uzbierać kasę na ten samochód. A po jego zakupie okazało się, że nie da się nim jeździć na żadnym zakręcie kręcimy łączki i nie mogliśmy wyrabić na łukach. Ale to może dlatego, że nie potrafiliśmy nim sterować. (...)" Hubi, Jeżelów

„(...) Autko, na którym się zawiodłem to 3000GT w Gran Turismo 2. Pamiętam, jak niemal modliłem się do tego medalu podczas szarpaniny w pierwszym GT. Było pierwszym autem, które kupiłem w „dwójce" – i co? Modły poszły w las, złość ogarnęła me serca i tylko nostalgia i pamięć nie pozwoliły mi rozwalić płytki z tą gierką. Wiem, pewnie, że nastała era Escuda, lecz co z tego, skoro w „trójce" to autko również poszło się sypać. Nie skrada się czegoś, co jest kultowe, to może się zemścić. (...)"
Janek Kasperek z Wolbromia

„(...) Bez wątpliwości postawię na kit-cary z Colin'a. Ale sam jeżdżę czymś takim po polskich drogach, umieszczenie tych samochodów z taką różnicą klasy do autek WRC, to już lekka przesada. Chłopaki z Codemasters nie patrzą na ludzi, bo sądząc po wynikach w generalce, takich ogromnych różnic czasowych nie ma. (...)" jaroslaw_d@interia.pl

profil pw email www

FOTKI Z GT4

„Odpowiednia fura w odpowiednim miejscu" – tak to krótko podsumowała moja żona i trudno się z tym nie zgodzić. Kłamko zapodało i to fotka wygrywa w tym miesiącu, a autorem jest Martin z Gdańska. Gratuluję.



TVR Cebera Speed 12 GT4

opracował Marcin Karpiek z Poznania



Zmora serii Gran Turismo. W pomięć wbił się w drugiej odsłonie tej gry, gdzie był jedynym samochodem, który nie dawał się poskromić w 100% „Trójeczka" wyposażono w kontrolery i elektronikę ujarzmiło ten samochód tak, że nie można było patrzeć, jak z wściekłego psa został potulny baranek. Na szczęście pazurki Speedzik pokazał znowu w „czwórce" i nawet ustawienia, nad którymi spędziłem kilka dni, nie rozwiązują problemu jazdy tym potworem. Po prostu nowicjusze i słabeusze niech omijają ten wóz z daleka.

Suspension
Spring rate: 17.4/14.2
Ride Height: 60/63
Shock Bound: 2/4
Shock Rebound: 3/6
Camber Angle: 3.2/2.0
Toe: 0/-1
Stabilizers: 4/6

LSD
IT: 5
Accel: 25
Decel: 20

Brakes: 5/5

Downforce: 30/40

Gears
Pierwsze biegi bez zmian, a potem
6th: 0.849
Final: 3.239
Auto: 15

ASM over: 0
ASM under: 0
TCS: 5

Audi A4 Touring Car GT4

opracował Marcin Karpiek z Poznania



Wypieszczone przez producentów Audi TT nie dało mi satysfakcji z jazdy. Szukałem dalej i w końcu znalazłem - A4 to jest to. Cudowne panowanie na drodze nie powinno sprawić nikomu problemu, jednak to, co jest pod maską, a nazywa się „koń mechaniczny" (można trzebę by to nazwać „stadnina koni mechanicznych"), nie pozwoli także na brawurę, nierozwagę i nadmierne docisknie pedału gazu do podłogi. Ten samochód nie lubi takich ludzi. A pewne jak w banku będzie, to za odpłacą straconymi sekundami, gdy zaczną nim obracać lub, co gorsze, skończy na poboczu.

Suspension
Spring rate: 13,8 Front 17,0 Rear
Ride Height: 55/60
Shock Bound: 4 Front 2 Rear
Shock Rebound: 8 Front 7 Rear
Camber Angle: -1 Front -1 Rear
Stabilizers: 2 Front 4 Rear

Transmission
1st: 3.634
2nd: 2.493
3rd: 1.840
4th: 1.423
5th: 1.152
6th: 0.977
Final: 3.597

Auto: 8 (na krótkich trasach), 14 (na długich trasach)
Downforce
38 Front 53 Rear

Brake Controller
6 Front 6 Rear

ASM over: 0
ASM under: 0
TCS: 4

TELEXTREME

European Touring Car Championship w roku bieżącym występuje pod nazwą "World Touring Car Championship (WTCC)". W tym miesiącu dołączam radę, wobec czego przyznaję aż dwie nagrody. Szczęściarzami są Patryk Jączkowiak i Piotrek Sobolewski.

Pytanie:

Podaj pełną nazwę gry MotoGP 3 od THQ.

Termin: do 3 lipca 2005 r.



Początkowy „hamerek" przerobiony na krążownika szos. Czapki z głów przed Jarosławem Wiaterkiem z Bolesławca, który zaskoczył „nasze" jury tak, że szczęki nam opadły. Gratuluję.

TURNIEJ DOMOWY F1 04

Zawody w Niemczech i na Węgrzech przeszły do historii. Była ostra walka o podium u Madziarów - zaledwie jedna sekunda decydowała o zwycięstwie, co przy 75-procentowym wyścigu jest niczym. Gratuluję wysokiego poziomu.

GP Niemiec:
Jazda odbywała się w Simulation w Race weekend

Team:	Toyota
Kierowca:	O. Panis
Dificultt:	Semi-Pro
iQ:	Professional
Race distance:	50%
Flagi:	on
Damage:	off
Failures:	on
Fuel:	on
ABS:	on
Pogoda:	heavy rain
Kwalifikacja:	bez kwalifikacji

Na wszystko była godzina i trzydzieści minut.
Zwycięzcą GP Francji został Kamil Góra z czasem 43,13,119, tuż za nim był Adam Krupa z czasem 43,17,279, a na trzecim miejscu podium uplasował się Jan Wycisk z czasem 43 19 179

GP Węgier:
Jazda odbywała się w Simulation w Race weekend

Team:	Renault
Kierowca:	J. Trulli
Dificultt:	Semi-Pro
iQ:	Professional
Race distance:	75%
Flagi:	on
Damage:	off
Failures:	on
Fuel:	on
ABS:	on
Pogoda:	sunny
Kwalifikacje:	bez kwalifikacji

Na wszystko były dwie godziny i dziesięć minut
Zwycięzcą GP USA został Bogdan Zuber z czasem 1,00,53,269, drugi był Adam Krupa z czasem 1,00,54,779, a trzeci Jan Wycisk z czasem 1,01,02,469

Punktacja na dzień dzisiejszy wygląda następująco
1) Kamil Góra - 94 punkty
2) Adam Krupa - 87 punktów
3) Jan Wycisk - 69 punktów
4) Adam Haski - 50 punktów
5) Bogdan Zuber – 44 punkty
6) Adam Dziuba - 40 punktów
7) Jacek Skiba - 39 punktów
8) Mariusz Pławucki – 30 punktów
9) Krystian Frankowski - 29 punktów
10) Tomasz Pyra - 11 punktów

CHECKPOINT



NAJLEPSZE CZASY LIPCA

WRC 4 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Monte Carlo
1) 4.00.00 Marcin Hejnowski z Łeby
2) 4.48.14 Marcin Hejnowski z Łeby
4) 4.51.52 Arkadiusz Gdula z Torunia
6) 2.07.60 Bartłomiej Kacperek z Dobieszewa

Szwecja
1) 3.15.06 Marcin Hejnowski z Łeby
2) 3.16.72 Jurek Myszor z Krakowa
4) 5.33.34 Jurek Myszor z Krakowa
6) 1.19.90 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie

Meksyk
1) 2.53.26 Arkadiusz Gdula z Torunia
2) 3.09.54 Arkadiusz Gdula z Torunia
4) 4.31.90 Jurek Myszor z Krakowa
6) 1.31.12 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie

Nowa Zelandia
1) 2.57.92 Bartłomiej Kacperek z Dobieszewa
2) 2.39.11 Jacek Gzela z Kluczborku
4) 3.15.14 Jacek Gzela z Kluczborku
6) 1.13.70 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie

Cypr
1) 3.15.74 Bartłomiej Kacperek z Dobieszewa
2) 3.30.48 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie
4) 4.23.34 Jurek Myszor z Krakowa
6) 2.30.58 Konrad Misztal z Łeby

Grecja
1) 3.35.25 Arkadiusz Gdula z Torunia
2) 5.41.74 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie
4) 4.34.26 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie
6) 1.22.76 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie

Turcja
1) 2.42.58 Konrad Misztal z Łeby
2) 3.55.08 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie
4) 5.21.96 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie
6) 1.16.00 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie

Argentyna
1) 4.09.50 Arkadiusz Gdula z Torunia
2) 5.03.56 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie
4) 4.56.04 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie
6) 2.52.04 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie

Finlandia
1) 4.10.88 Konrad Misztal z Łeby
2) 3.35.74 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie
4) 4.06.02 Marcin Hejnowski z Łeby
6) 1.01.42 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie

Niemcy
1) 3.01.66 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie
2) 4.51.60 Konrad Misztal z Łeby
4) 3.14.02 Marcin Hejnowski z Łeby
6) 1.59.56 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie

Japonia
1) 2.26.44 Jurek Myszor z Krakowa
2) 4.54.64 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie
4) 3.59.10 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie
6) 1.08.66 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie

Anglia
1) 4.59.78 Arkadiusz Gdula z Torunia
2) 5.57.04 Jacek Gzela z Kluczborku
4) 4.34.74 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie
6) 1.57.74 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie

Włochy
1) 3.24.92 Konrad Misztal z Łeby
2) 2.02.32 Konrad Misztal z Łeby
4) 2.35.96 Konrad Misztal z Łeby
6) 2.09.50 Konrad Misztal z Łeby

Francja
1) 4.56.04 Jurek Myszor z Krakowa
2) 3.34.40 Jurek Myszor z Krakowa
4) 3.52.74 Bartłomiej Kacperek z Dobieszewa
6) 2.46.98 Jurek Myszor z Krakowa

Hiszpania
1) 2.06.50 Jurek Myszor z Krakowa
2) 3.21.70 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie
4) 3.43.06 Jurek Myszor z Krakowa
6) 1.43.12 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie

Australia
1) 3.19.18 Arkadiusz Gdula z Torunia
2) 3.49.46 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie
4) 3.29.17 Jacek Gzela z Kluczborku
6) 1.01.58 Łukasz Wojcik Strzelce Opolskie

GRAN TURISMO 4 THE REAL DRIVING SIMULATOR

licencja B
1. 09 838 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
2. 10 799 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
3. 30 712 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
4. 29 659 ... Tomasz Dawidowski z Gizycka
5. 1 27 009 ... Dariusz Gałuszek z Woli Dalszej
6. 22 497 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
7. 26 358 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
8. 15 719 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
coffe break 11 497 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
9. 12 473 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
10. 2 13 436 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
11. 16 795 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
12. 17 374 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
13. 22 588 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
14. 17 535 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
15. 2 18 388 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
16. 23 800 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy

licencja A
1. 30 695 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
2. 27 639 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
3. 11 831 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
4. 21 792 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
5. 1 30 238 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
6. 30 528 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
7. 17 016 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
8. 15 353 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
coffe break 31 380 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
9. 17 008 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
10. 2.47 965 ... Jacek Nolewajka z Kalisza
11. 12 610 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
12. 28 878 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
13. 44 684 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
14. 32 338 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
15. 2.05 007 ... Dariusz Gałuszek z Woli Dalszej
16. 54 727 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy

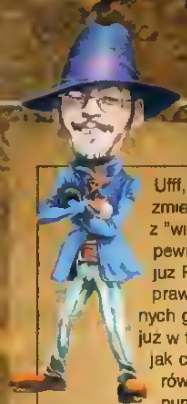
licencja IB
1. 14 396 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
2. 25 120 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
3. 27 548 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
4. 28 490 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
5. 2 43 371 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
6. 17 540 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
7. 17 552 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
8. 43 030 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
coffe break 29 900 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
9. 20 982 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
10. 1 58 866 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
11. 17 929 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
12. 23 844 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
13. 29 958 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
14. 37 401 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
15. 2.14.502 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
16. 18 445 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy

licencja IA
1. 31 558 ... Adam Jaceszek z Bielska Białej
2. 52.347 ... Adam Jaceszek z Bielska Białej
3. 17 714 ... Adam Jaceszek z Bielska Białej
4. 34 111 ... Adam Jaceszek z Bielska Białej
5. 2.25 146 ... Adam Jaceszek z Bielska Białej
6. 31 270 ... Adam Jaceszek z Bielska Białej
7. 33 008 ... Adam Jaceszek z Bielska Białej
8. 1.07 876 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
coffe break 46.539 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
9. 42 595 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
10. 2 15 984 ... Adam Jaceszek z Bielska Białej
11. 29 156 ... Adam Jaceszek z Bielska Białej
12. 54 896 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
13. 26 003 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
14. 14 247 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
15. 9 15 377 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
16. 1 47 508 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy

licencja S
1. 2.19 532 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
2. 2.16 724 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
3. 1.27 965 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
4. 2.14 961 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
5. 1.37 423 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
6. 54 895 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
7. 1.31 672 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
8. 1.35 388 ... Adam Jaceszek z Bielska Białej
coffe break 1.45 211 ... Andrzej Maliboda z Tarnowa
9. 1.48 423 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
10. 2.53 768 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
11. 1.39 537 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
12. 2.02 676 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
13. 1.19 798 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
14. 2.28 258 ... Zbigniew Stachwa z Warszawy
15. 3.30 281 ... Adam Jaceszek z Bielska Białej
16. 7.29 488 ... Bartomiej Horacy z Głogowa



Kącik RPG 65



Ufff, juz myślałam, ze ponownie będę musiał zmieścić się na pojedynczej stronie, tym razem z "winy" relacji z E3, lecz jakos się udało Jak pewnie zdążyliście zauważyć, wyszedł siódmy juz Poradnik, a w nim opisy do kilku RPG, co prawda nie wyczerpujące tematu poszczególnych gier, ale od czego jest „Kącik ..?". Dlatego juz w tym miesiącu pierwsze dodatkowe matenały, jak choćby z czwartego Suikodana. Czekam również na stuff od Was, na Was zaś czekają punkciki (i nagrody) do zbierania oraz dozgonna wdzięczność społeczenstwa.. no, może trochę przesadziłem Tutaj mała uwaga - przy punktowaniu nadesłanych matenałów kieruję się równiez ich stroną techniczną, czyli przygotowaniem tekstu, ujmując punkty w przypadku konieczności pracochłonnego formatowania informacji, o ich sprawdzaniu (w innych źródlach) nie wspomnę. Starajcie się. Poza tym w bieżącym "Kąciku .." znajdziecie kilka ciekawostek z innych gier i tradycyjną Mitomanię, która zdążyła się juz rozrosnąć do prawie 70 haseł, a następne czekają w kolejce. □ [Star]

KONTAKT: star@psxextreme.pl , (listy z dopiskiem "KĄCIK RPG")



RPG EXTREME

Zadanie z zeszłego miesiąca zdołał rozwiązac Olaf Kunowski za Szczecina, za co łyka nagrodę. Wśród postaci władających kosą można wymienic:
- Magus (Chrono Trigger)
- Lynx (Chrono Cross)
- Wein Cruz (Growlanser 2)
- Menardi (Golden Sun)

Zadanie na ten miesiąc brzmi:

Wymień co najmniej jednego RPG na pierwsze PlayStation, będącego remakam pozycji z PC.

Na odpowiedz czekam do wakacji

NAGRODY

Nagrodę w tym miesiącu otrzymuje Olaf Kunowski za Szczecina

OGŁOSZENIE

Wystartował projekt o nazwie WIESZ, czyli internetowa encyklopedia o tematyce jRPG Używając WIESZ każdy może tworzyć nowe i modyfikować stare hasła, gdyz opiera się na module WiKi, takim samym jak polska czy angielska WIKIPEDIA Zaczynamy się dopiero rozwijać, dlatego zapraszamy do współpracy - http://wiesz.squarezone.pl/ [Ashley Riot]

NEWS

KOLEJNY KONFLIKT?

Krążą plotki, jakoby w ekipie odpowiedzialnej za dwunastego Finala zapanowała niezgoda, choć nie wiadomo, pomiędzy którymi jej członkami. To by jednak wyjaśniało znaczące opóźnienie premiery tej gry (w Japonii miała być już pod koniec marca) i fakt, iż na E3 nie zaprezentowano grywalnej wersji, a jedynie trailer zawierający kilka nowych demek i scenek z walk Square Enix tłumaczy to ciągłym dopracowywaniem finalnego produktu, mimo wszystko jednak coś tutaj brzydko pachnie Czyżby kolejni członkowie byłego obozu Squaresoftu mieli zasilić szeregi Mistwalkera?

BLUE NIE TYLKO DRAGON



Nie tylko główny bohater tego pierwszego z erpegów Mistwalkera posiadać ma umiejętność operowania swym magicznym cieniem, gdyż towarzyszyć mu będzie cała grupa posiadających tą zdolność nastolatków. Owe cienie (o kształcie smoka, minotaura, feniksa itp) mają powtarzać ruchy swych posiadaczy (jak to cienie), oczywiście oddzielając na świat zewnętrzny, a każdy z nich posiadać będzie własny job system, oferujący około 200 różnych zdolności.

WIEŚCI Z NOWEGO ŚWIATA



Fanów Shadow Hearts pewnie ucieszy fakt, iż trwają prace nad trzecią częścią serii, tym razem rozgrywającą się w Stanach Zjednoczonych. Tym razem jednak nie spotkamy (raczej) Yurieo, a pewnego młodego ulicznika, który przypadkiem staje się świadkiem początku inwazji demonów na Nowy Świat. Shadow Hearts: From the New World łączyć będzie z Covenantem działalność Sapientes Gladio, więcej zaś dowiecie się za miesiąc z zapowiedzi

NIPPON ICHI POWRACA





Po kilku miesiącach przerwy w wypruwaniu kolejnych taktycznych RPG, Nippon Ichi zdecydowało się na kolejny milowy dla siebie krok, a mianowicie pierwsze anglojęzyczne wydanie gry z serii Atelier Atelier Iris: Eternal Mana, który stanowi szóstą już odsłonę cyklu, nie jest jednak erpegiem taktycznym, lecz w rozgrywaniu bardziej zbliżonym do Lunara, przynajmniej jeśli chodzi o system walk, a i w eksploracji korzysta on z klasycznej mapy 3D. Oczywiście, jak to u Nippon Ichi bywa na porządku dziennym, zapowiadany w grze system jawi się jako kolejny kombajn różnego rodzaju statystyk, zdolności, a przede wszystkim przedmiotów z którymi można wyprawiać istne cuda. Oby tylko nie przekombinowali. Jeśli chodzi o fabułę, to czeka nas raczej klasyczna japońska bajka, tym razem o podróżującym młodym Alchemiku i jakichś motywach z Mana, choć najwyraźniej nie zabraknie tu klimatycznych lokacji. W każdym razie gierka prezentuje się zachęcająco, przynajmniej za strony graficznej, zaś w amerykańskiej wersji pojawi się już pod koniec czerwca (chociaż i tak raz już przesuwali termin).

MITOMANIA - ENCYKLOPEDIA

Za hasła w tym miesiącu punkty otrzymują Szymon Soboń - 1 pkt, Kuba Krap - 3 pkt

A

- **Aegis Shield** (tarcza np z FF7) - tarcze Zeusa, a później Ateny; słowo „Aegis" w języku angielskim oznacza ochronę Zgodnie z grecką legendą, po tym, jak Perseusz zabił Meduzę, dał jej głowę Atenie, ta zaś przyczepiła ją na przednią część tarczy Aegis w celu nadania jej mocy Gorgony Jest to prawdopodobnie powodem, że w niektórych FF-ach Aegis Shield ochrania również przed petryfikacją. [krabik]
- **Amrita** (nazwa broni Stalliona z Suikodena)
- w mitologii hinduskiej i buddyzmie jest to napój bogów, po wypiciu którego pozyskuje się dar nieśmiertelności, czyli odpowiednik ambrozji [krabik]
- **Asura** (summon z FF4) - w mitologii indyjskiej jest to nazwa potężnych istot nadludzkich (bogów i demonów), później określenie to oznaczało tylko najwyższą klasę demonów - przeciwników bogów dewa. [krabik]

B

- **Belzebub** (boss z Castlevania:Lol i SotN) - właściwie Belzebul, w Ewangeliach imię wodza demonów używane przez faryzeuszy, bóstwa kananejskiego Był opiekunem miasta Akkron i prawdopodobnie wywodził się od Baal-Zebula (semickie 'Władca Podziemia'), związanego z Baal-Alijanem, ośmieszającą wersję Belzebub (hebr „Władca Much") wprowadzono w przekładach łacińskich i syryjskich Nowego Testamantu. W późniejszej demonologii i literaturze używane było jako synonim diabła [Dark Serge]
- **Behamut** (summon np z FF7) - z mitologii arabskiej Bahamut był ogromną rybą. Wielki byk Kujata (lub Kjata) lezał na jego plecach, na nim szmaragdowa góra, na niej zaś enioł, 6 piekieł, ziemia i 7 niebios na samym szczycie Behamut był tak ogromny, że ludzkie oko nie mogło go w całości objąć wzrokiem. [krabik]

C

- **Cockatrice** (potwór w seni FF) - podobno był to śmiercionośny, skrzydlaty wąż z biblijnych czasów. Legenda głosi, że gdy w pełni księżyca kura znosiła jajko, pojawał się wąż i owijał się dookoła niego. Kiedy skorupka jajka pękała, wychodził z niego straszny potwór nazywany "Cockatrice". Ten pół ptak, pół wąż potrafił zamienić ludzi w kamień, jeśli tylko ktoś na niego się spojrzał. [krabik]

D

- **Doppelgangar** (boss z Castlevania: Lol i SotN) - po naszemu to sobowtór (słowo pochodzi z jęz niemieckiego), zaś w folklorze niemieckim widmo, czyli zjawa osoby zyjącej, w odróżnieniu od ducha osoby niezyjącej Wiara w istnienie dokładnych, choć zazwyczaj niewidzialnych, bliźniaczych kopii każdego człowieka czy zwierzęcia, jest rozpowszechniona od zamierzchłych czasów Spotkanie własnego sobowtóra miało być zapowiedzią rychłej śmierci. [Dark Serge]

E

- **Elfheim** (miasto w FF1) - w mitologii nordyckiej istniały dwie krainy zamieszkiwane przez elfy Alfheim (mieszkały tam dobre elfy) i Svartalheim (mieszkały tam złe elfy) Prawdopodobnie nazwa jego miasta z FF1 pochodzi właśnie od Alfheim [krabik]

G

- **Garuda** (broń Ruby'ego z Suikodena) - w mitologii hinduskiej Garuda to król ptaków, na którego grzbiecie latał bog Vishnu, a wykluł się on z jajka wysiedzianego przez Vinate Garuda ma głowę, skrzydła, pazury i dziób orła, ciało zaś i kończyny ludzkie Twarz jego jest biała, skrzydła czerwone, a ciało złote Jest znany również ze swojej wielkiej siły Kiedyś skradł bogom Amritę (nektar) w celu uratowania swojej matki Vinaty z rąk węży [to jakaś ciekawostka biologiczna... - kor]. [krabik]

K

- **Kobolds** (rasa z Suikodena) - w germańskim folklorze koboldy to duchy, które zamieszkują kopalnie i lubią torturować ludzi Są oszustami i naciągaczami, ale nie są złe całkowicie Z nieznanych powodów potrafią pomóc lub ukarać ludzi W XVI-XVII wieku na obrazach były przedstawiane jako małe diabełki ze stożkowatymi kapeluszami, kudłatym ogonem i łapami zamiast rąk Ze wszystkich baśniowych istot koboldy są uznawane jako najbardziej niebezpieczne i najohydniejsze [krabik]
- **Kjata** (summon z FF7) - w mitologii arabskiej jest to byk z wieloma częściami ciała [Star: huh?], który siedzi pod szmaragdową górą, wspomagając ziemię. Prawdopodobnie dlatego posiadał on multi-elemental atak w FF7 [krabik]

L

- **Laevatein** (broń Yuny z FFX) - różdżka ta pochodzi z mitologii nordyckiej i została zrobiona przez boga Lokego Słowo Laevatein w wolnym tłumaczeniu oznacza "Różdżkę zagłady" [krabik]
- **Leviethen** (summon np. z FF7) - Leviathan był legendarnym potworem morskim ogromnych rozmiarów, który był w stanie posłać każdy statek w morskie głębiny W Biblii, szczególnie w Starym Testamencie, Leviathan przedstawiony jest jako zwierzę na kształt krokodyla lub węża wodnego W innych tekstach Biblii oznacza on delfina albo wieloryba, ponieważ jest opisane, że żyje w morzu Te bestia jest również symbolem zła i antyboskiej siły, która będzie zniszczone w dniu Sądu Ostatecznego [krabik]

SZPERACZ RPG

IMP ZABÓJCA (Final Fantasy VI)

Przechodząc na emulatorze (tak, jestem pecetowcem) Final Fantasy VI udało mi się stworzyc Impa zabojcę. Zrobiłem to zupełnie przez przypadek - w Koloseum zamieniłem Imp Armor na Tortoise Shld i Titanum, dorzuciłem do tego jeszcze Imp Halbred oraz relikty Offering i Hyper Wrist. Ta, co zobaczyłem, przerosła moje oczekiwania. Ataki fizyczne (nawet Brachosauro) zabierały Impowi TYLKO 1 HP, magia też działała słaba. do tego Imp zadawał cztery ataki po prawie 8000 każdy (po uprzednim podpakowaniu go Raidenem). ***[FEJO - 1 pkt]***

SZYBKIE PRZEDMIOTY (Disgaea)

Trik polega na zdobywaniu mocnych przedmiotow we wczesnej fazie gry, a opiera się na "oszukiwaniu" szpitala w Netherworld. Potrzebujemy do tego tylko kasy i przedmiotu zwiększającego max HP lub SP (im więcej, tym lepiej). Gdy zakładamy np "Muscle ...", max HP się zwiększa, ale aktualne się nie podnosi - idziemy więc do szpitala, gdzie leczymy się. Teraz ściągamy "Muscle ..." (HP się zmniejszą) i ponownie zakładamy, idziemy do szpitala, leczymy się i tak w kółko. Jak wiadomo, za ilość uleczonego HP (lub SP) dostajemy rożnorakie nagrody - bardzo przydatne na początku gry. ***[Dark Serge - 1 pkt]***

KOPIOWANIE PRZEDMIOTÓW (Castlevania: Lament of Innocence)

Dojdź do korytarza przed pierwszym savem. Naprzeciw drzwi do save'a są 3 okna - jedno vis a vis, jedno w głębi ekranu i jedno między nimi. Ta w środku rzuca zielone światła. Teraz musisz spełnić kilka wymagań - stań w tym zielonym świetle, stojąc na czerwonej części dywanu zwróć się w stronę okna i wejdź do menu. Za każdym razem, gdy "przejedziesz" przez przedmiot, będzie go o jeden więcej. Można tak kopiować wszystkie przedmioty (ekwipunek też), dzięki czemu można nabijać kasę sprzedając kryształy. ***[Dark Serge - 1 pkt]***

QUEST ROGERA (Star Ocean: Till the End of Time)

Jak wiadomo (z opisu), po przyłączeniu Rogera do drużyny w Surfeno otrzymujemy zestaw siedmiu Ancient Books, zawierających enigmatyczne wskazówki co do położenia jakichś tam skarbów. Skarby te można znajdować poprzez przeszukiwanie (klikanie do skutku) określonych miejsc w różnych lokacjach, trzeba jednak to zrobić przed opuszczeniem planety. Oto lokacje:

- **Kirlsa Caverns** - pochodnia przy urządzeniu do wzywania Haulerów (Magi Berries),
- **Duggus Forest** - miejsce walki z Mudmanem, jeden z kamieni po lewej (Health Berries),
- **Berequel Mine** - zewnętrzna część terenów kopalni, drzewo w północno-zachodniej części (Demonbane Cross),
- **Sealed Cavern** - pomieszczenie dostępne wyłącznie w drodze powrotnej, tam gdzie spotykamy handlarza bombami, trzeba zbadać rzeźbę przy ścianie (Intellect Berries),
- **Mountains of Borr** - jeden ze szkieletów na obszarze z małymi smokami (Elven Slippers),
- **Ursso Lava Cave** - pochodnia z lewej przy pomniku królika (Rabit Ears Chalice),
- **Ancient Ruins of Mosel** - bonusowa część ruin (konieczne skorzystanie z Ring of Disintegration i przejście wodnej części ruin), statua w pomieszczeniu rozgrywki szachowej (Strength Berries). ***[Star]***

HANDLARZ W PETERNY (Star Ocean: Till the End of Time)

W zachodniej alei (tej z warsztatem) można spotkać stojącego przed sklepem królika-handlarza. Jego oferta zmienia się wraz z upływem czasu (fabuły), lecz zagadany trzykrotnie w końcu opuszcza miasto, na stałe. Trik polega na tym, by nie zaczepiać go aż do powrotu z Gemity i oczywiście uzbierać poważniejszą kasę, gdyż posiada on wówczas sporo przydatnego ekwipunku. ***[Star]***

DARK SERAPHIN (Shadow Hearts: Covenant)

Aby zdobyć tą najsilniejszą fuzję, należy zdobyć i dopakować wszystkie fuzje Kuranda i Yurnega oraz zdobyć i ułożyć wszystkie cresty z Palace of Transgression. Gdy się to zrobi, należy udać się na Graveyard i z ciała Yurnega w drzewie wyjąć Rebirth Droplet, a następnie udać się do wielkich drzwi (obok których zdobywamy amonę) i stoczyć walkę ze wszelkim tutusiem.) To oczywiście nie takie proste. Pierwszy problem stanowi zdobycie dwóch dodatkowych fuzji, czyli Jutendouji dla Kuranda oraz Nen Amona dla Yurnega - tą drugą zdobywa się w Tiffauges Castle po uprzednim odblokowaniu tej lokacji poprzez zagadanie grubego faceta we Florencji (trzeba mieć Amonę). Z Jutendoujii jest już większy problem, gdyż aby go zdobyć, potrzebna jest lokacja Dog Shrine, która pojawia się na mapce świata tylko wtedy, gdy zagadasz do Saki w jej domu w Inugami Village, mając dopakowane wszystkie posiadane fuzje na maxa. Jako że przejście Dog Shrine uważam za trudne, poniżej przedstawiam opis przejścia (pamiętaj, że mapa to Twój najlepszy przyjaciel):

- wejdź do środka i ustaw tabliczki: poziomą w lewo na środku, w kształcie iksa na środku, a pionową na dole po środku,
- idź do jaśniejszego miejsca na mapie (po lewej) i zabierz tabliczkę,
- w tym samym miejscu ułóż tabliczki w taki ato sposób: po lewej tabliczkę w kształcie drogi skręcającej w prawo, po prawej tabliczkę w kształcie drogi jadącej prosto z rozwidleniem w lewo,
- idź do czerwonej komnaty i zbierz wszystkie rzeczy;
- idź do jaśniejszej komnaty po lewej i zabierz z stamtąd wszystkie tabliczki, to samo zrób też na początku labiryntu (jaśniejsza komnata na dole mapy),
- ułóż tabliczki w podanej kolejności: iks na środku, prosta droga z rozwidleniem w lewo pójdzie do góry, a prosta droga na dół;
- udaj się do jaśniejszej komnaty na środku mapy (lekka do góry) i wez stamtąd tabliczkę,
- ułóż tabliczki w następujący sposób: u góry po prawej tabliczkę poziomą, u góry po lewej tabliczkę skręcającą w lewo, u dołu po lewej tabliczkę skręcającą z góry w prawo, u dołu po prawej tabliczkę biegnącą do połowy w górę, o potem rozwidlającą się w dwie strony;
- idz do niebieskiego pokoju i zbierz wszystko, a następnie wroc do jaśniejszej komnaty na środku, skąd zabierz wszystkie tabliczki i wróć do jasniejszej komnaty na początku labiryntu;
- ułóż tabliczki w następujący sposób: na dole pionową tabliczkę, na środku tabliczkę biegnącą do góry i skręcającą w lewo, u góry tabliczkę skręcającą w prawo, u góry po prawej tabliczkę poziomą;
- udaj się teraz do jaśniejszej komnaty po prawej (nie tej najbardziej na prawo);
- ułóż w następujący sposób tabliczki: na dole po lewej tabliczka biegnąca do góry i w prawo, na dole po prawej tabliczka biegnąca do połowy do góry, a potem w dwie strony;
- udaj się do komnaty najbardziej po prawej i ułóż tabliczkę z iksem po środku;
- weź z białej komnaty tabliczkę, po czym zabierz ze wszystkich komnat tabliczki i wróć do pierwszej komnaty na samym początku;
- ułóż tabliczki w następujący sposób: pionową dłuższą na dole, pionową krótszą na środku,

Po pokonaniu bossa (Hatoke Goran) dostajemy ostatnią broń dla kurondo, a następnie idziemy do jeziorka pogadać z Saki, po której pokonaniu otrzymujemy fuzję Jutendouji.

Mając ostatnią fuzję, pokujemy ją na 10 level i tak oto mamy z głowy już wszystkie. Teraz pozostaje jeszcze ułożyć Palace of Transgression, co było podane w PE, więc powiem tylko: ze aby dostać się do Doll House (aby zdabyc crest Baal), trzeba na ulicach Yokohamy zagadać do kolesia obok Save Pointu, by odblokować Black Forest (po Goapa), trzeba zagadać do pijaka w domu Joachima w La Havre, zas aby odblokować Underground Neam Ruins (dla Orobasa), trzeba po prostu pójść tam drugi raz :) Co do końcowej walki (w celu zdobycia Dark Seraphina), polecam użyć Seventh Key, gdyż nie jest łatwo. ***[Maksym Sypniewski - 2 pkt]***

SUIKODEN IV

LEPSZY TRADING POST

Jak można zauważyć, w poszczególnych punktach handlowych można kupować różnorakie materiały służące do wytwarzanie pancerzy i ubrań, czyli Ore (Iron, Silver oraz Gold) lub Cloth (Flax, Wool i Cotton), lecz wyłącznie najniższej jakości (typu 'Bad'). Aby uzyskać lepsze materiały, należy najpierw zakupić dopowiednią liczbę tych gorszych, a następnie sprzedać je w wybranym Treding Post (z zyskiem lub bez - to bez różnicy), gdzie po jakimś czasie owe lepsze pojawiają się na stanie. Zazwyczaj wystarcza kupno około 40 'Bad', by uzyskać 'Normal' lub około 20 'Normal', by uzyskać 'Good', oczywiście im więcej przehandlujemy, tym więcej pojawi się nowych. Jeśli chcemy dobatkowo przy tym zarabiać, poniżej prezentuję najlepsze deale.

- **Iron** - kupować w Middleport, sprzedawać na Mordo Island,
- **Silver** - kupować na Mordo, sprzedawać w Na-Nal,
- **Gold** - kupować w Middleport, sprzedawać na Mordo,
- **Flax** – kupować w Nay, sprzedawać w Obel,
- **Wool** - kupować w Middleport, sprzedawać na Mordo,
- **Cotton** - kupować w Obel, sprzedawać na Mordo.

SZUKANIE SKARBÓW

Po rekrutacji Rene (patrz opis) można rozpocząć kanerę poszukiwacza skarbów, jeśli tylko posiada się znajdowane tu i ówdzie mapy (Treasure Map). Map tych jest w sumie 30, lecz położenie skarbów, na jakie wskazują, dobierane jest losowo, czyli różne dla każdej osobnej gry. W sumie do szukania skarbów nadają się tylko cztery obszary, a mianowicie Donut Island, Limeshelf Island, Mountain Mass Island oraz Mordo Island, więc w końcu i tak trafi się na ten właściwy. Więcej zachodu wymaga zdobywanie samych map, jako że są one częstokroć umieszczana w nieoznakowanych miejscach (stoły, szafki, beczki itp.), stąd też poniższa lista:

Razril
- na skrzyni we wnęce na placu w Back Street (tylko w czasie questu z porwaną dziewczynką, skrzynki ze nią)
- biblioteczka w gospodzie w Razni
- w skrzyni na szczycie Hall of Knights (wyłącznie podczas charakterystycznego popołudnia po odzyskaniu wyspy i walce)

Middleport
- beczka obok drzwi w gospodzie
- w skrzyni w Secret Underground Path

Merchant Ship (statek Coltona)
- na stole w kajucie

Obel Patrol Ship (drugi statek znajdujący drużynę)
- na stole w kajucie

Obel
- jedna z beczek w porcie
- w drzewie obok grobu po drugiej stronie ruin (prawdopodobnie wyłącznie podczas spotkania z Rikie)

Mordo Island
- paczki obok budynku łaźni

Nay Island
- w jednej ze skrzyń w głównym mieście (za stanowiskiem kowala)
- w biblioteczce burmistrza miasta
- w skrzynce w jednym z pokojów gospody na wzgórzu
- w skrzynce na równinie łączącej miasto z Nay-Kobold Village
- przy drzewie za łaźnią w Ney-Kobold Village

Na-Nal
- w uszkodzonej łodzi na plazy
- po pokonaniu Golden Harbell w skrzyni na plazy
- w jednej z drewnianych skrzyń obok (po lewej) sklepu ze zbrojami
- w szafce w sklepie z Runemi

Iluya
- w skrzynce w porcie
- na jednej ze skrzynek obok namiotu na terenie bazy Koolok
- w skrzyni w namiocie na terenie bazy Koolok

Donut Island
- wraz z rekrutacją Rene

Nest of Pirates
- w skrzyni w pokoju Kiki
- na skrzynce po lewej przed wejściem

Hermitage Island
- na stole w jaskini na końcu drogi
- w skrzyni w domu Elenor

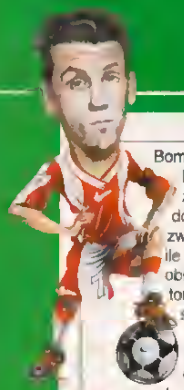
Limeshelf Island
- w skrzyni na szczycie

Mini-gry
- łapanie myszy w Nay-Kobold Village przy ustawieniach na Average oraz Shiny
- po pokonaniu Basil 20 razy z rzędu (trzeba przerwać grę)



Piła

Kącik SPORTOWY 64



Bom dias, co za miesiąc. Narobiło się, i to sporo. Zaczął nasz papierowy, bokserski mistrz świata Andrzej Gołota, dzięki któremu powstała zupełnie nowa miara jednostki czasu. 1 Gołota - 53 sekundy. Później do gry wkroczył Polski Związek Narciarski, a raczej sam prezes tegoż związku, który zwyczajnie nie chciał się wyłamywać z tłumu i też brał, ile tylko się dało. Tu powstała w ten sposób kolejna nowa miara: 1 obrazek z Małyszem - 1000 zł. Ktoś wymyślił jeszcze, że 1 Rasiak - tona drewna, ale... Hmm. A co w świecie gier sportowych? Bieda. Tak sobie zresztą myślę, że gdyby nie seria PES, to musielibyśmy trochę na siłę podniecać się jakimiś wynalazkami od producentów o dziwnie brzmiących nazwach, bo szczerze mówiąc ta tematyka nie może od dłuższego już czasu doczekać się produkcji na miarę hitu. Tym samym pokusiłem się do napisania po E3 osobnego krótkiego tekstu, w którym poruszam ten - co by nie mówić - problem ("PES i co dalej?"). Bardzo dużo osób pozytywnie zareagowało na powrót ustawień polskich zawodników do PES4, dlatego wrzucam w tym numerze settingi pozwalające w trybie Edit Mode stworzyć realnie wyglądającego Tomasza Frankowskiego oraz Sebastiana Miłę. Ponadto mała poprawka bramkarza reprezentacji Niemiec Oliviera Kahna. Wraca też na łamy kącika sportowego inny "klasyk" - ustawienie formacji. W tym numerze prezentuję "przepis" na Barcelonę. PS. „Kącik..." skurczył się w tym miesiącu z uwagi na brak konkretnych materiałów/tumiejów, ale spokojnie, bo za miesiąc wracamy już normalnie do objętości dwóch stron. ☐ [shiverman]

KONTAKT: shiva@psxextreme.pl, tel. 0660 472 224, (listy z dopiskiem "KĄCIK SPORTOWY")



Listy

"[...] Witam. Nie pisałem jeszcze do PE nigdy, mimo iż czytuję was od bodajże #22 numeru (pamiętam, za Speed Freaks było na okładce w tamtych zamierzchłych czasach). W ISS-y i PES-y gram prawie od dekady i właśnie sprawy piłeczek ze stajni Konami będą w tym liście poruszał. Jednak po kolei. Na początku czerwca 2004 dane mi było wyjechać do Anglii, aby kontynuować swoją edukację. I tak szczęśliwie się tutaj uczę w moim szanownym college'u na trochę ogólnym kierunku Media. Z ciekawostek w całym college'u jest 1 (słownie: jeden) przedstawiciel rasy białej (ja), reszta z gatunku "GET THE MONEY". Konsole oczywiście pół roku przed wyjazdem sprzedałem, tak więc "trochę" nie jestem w formie grywal, lecz czasem czuć troszkę ze brakuje mi żyłowatej swojej PS2. Fakt, gdy chyba co druga osoba tutaj gra w PESa – nawet z pięć dziewczyn (hinduski w chustach – doprawdy komicznie to wygląda,) Jako że UK jest zwane "wyspą miliona Polaków", wnerwę, za znalezienia się przynajmniej kilku redaków zainteresowanych jakimś turniejem bądź ligą. Tak, "Liga emigrantów"! Już mi się micha cieszy na samą myśl. Rozważam więc możliwość zebrania ludzi – najpierw musiałbym ich znaleźć, by coś podobnego zorganizować, lecz nie bójmy się drobnostek. No dzień dzisiejszy wiem tylko o trzech kolesiach żyjących w jakimś tam (zawsze zapominam nazwy) miasteczku nad morzem, znalezionym na forum PE oraz poprzez ogłoszenie na www.ssonline.pl – chyba większość was, a co chodzi (te Ci kolesie, co robią niezłe polskie patche itd.) Ale po co to piszę? Chciałbym prosić, byś "rozpętał burzę" w „Kąciku Sportowym", czy tuż dał jakąś miłą wzmiankę o takiej inicjatywie. I wszystkich chętnych proszę o kontakt mailowy (musa7s@yahoo.co.jp) bądź pod numerem GG 5521469. Chodzi mi raczej o mecze face 2 face o nie online, chociaż o tym też można kiedyś pomyśleć. Osobiście cenię ISS-a/PES-a za ten klimat party, jakis browar itd. Będę wdzięczny za pomoc i pytem zarazem, czy jo mogę jakos pomóc Wam. Czy Jo np. napad na siedzibę Sony, czy zbieranie materiałów z Edge, czy cokolwiek [...]"

Adam First z Londynu, e-mail



Idea słuszna i godna pochwalenia, tedy z duszą przyjemnością publikuję ten list. Zapewne nie jesteś jedynym, który mimo wyjazdu z Polski prenumeruje i czyta PE zagranicą, więc mam nadzieję, że co najmniej parę osób do Ciebie się zgłosi i taka polska liga na obczyźnie wypali. Nie zapomnijcie tylko opisać kretka, jak się bawicie oraz co pijecie, dołączając do tego pikantne fotki.

PES I CO DALEJ?
PRZEGLĄD SPORTOWY PO E3

Po zakończonych niedawno targach E3 naszła mnie refleksja, że nie jest dobrze z gatunkiem gier sportowych. O ile w temacie najbardziej popularnego sportu na świecie, piłki nożnej, możemy być nadal spokojni dzięki firmie Konami, tak niestety w przypadku pozostałych dyscyplin jest coraz gorzej. Koszykówki Segi zatraciły już swoją magię, która wyróżniała je dosyć mocno w czasach Dreamcasta. Kolejna odsłona - NBA 2K6 - ukaże się pod koniec roku na PS2 i Xbox, ale już widać, że jedząc na tym samym engine'ie, przyniesie co najwyżej "nowy znaczek na spodenkach". Zobaczymy, czy z przejściem na platformy nowej generacji (NBA 2K6 ukaże się również na Xbox 360, podobnie jak NBA Live 2006 od EA - też pod koniec bieżącego roku). W przypadku hokeja Sega zapowiada NHL 2K6 na PS2, Xboxa i Xbox 360 (nowa jakość? Niestety, raczej nie). EA Sports ma w planach NHL 2006, ale jeszcze nie został zapowiedziany i prawdopodobnie firma chce już przeskoczyć z kolejną odsłoną serii na next-geny (PS3, Xbox 360). Dobrze zapowiada się druga część znakomitego tenisa ziemnego Top Spin, przygotowywanego na X360 (brak jeszcze daty wydania). Z ciekawszych rzeczy na horyzoncie mamy ponadto trzecią część snowboardu Amped (X360) i być może da radę Fifa 2006 (PS2, Xbox, GC, Xbox 360). Tematykę sportową na tegorocznym E3 dobrze podsumowano mówiąc: "No to co, w końcu i tak czekamy na PES5".



MULTIPLAYER W GRACH SPORTOWYCH

A więc ruszamy z publiczną debatą na temat, co jest i w najbliższym czasie będzie w grach sportowych lepsze: standardowe zmaganie z przeciwnikiem siedzącym obok nas czy jednak zabawa z wykorzystaniem Internetu, z kimś odległym nawet o kilka tysięcy kilometrów. Ciągle zachęcam jeszcze do wyrażenia na ten temat swojej własnej opinii, czyli jak Ty zaopatrujesz się na kwestię multiplayera w grach sportowych - zbieram zgłoszenia i najciekawsze listy (mailem lub pocztą tradycyjną) zostaną nagrodzone. Wszystko na adres shiva@psxextreme.pl lub na adres redakcji z dopiskiem "Kącik Sportowy". Dziś z uwagi na ograniczone miejsce jeden głos w dyskusji, Krzyśka Merosa.

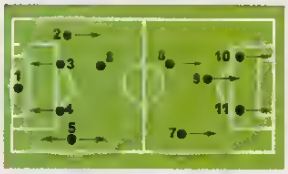
„Według mnie sens ISS/PES/WE nadeje się tylko i wyłącznie do szarpanie na dwa pady (bądź więcej). Gra w pojedynkę po jakimś czasie się nudzi, a z kumplem nigdy. Wyobraźcie sobie, że mam PS2 i tylko jedną grę - Pro Evolution Soccer 4. Niemal codziennie wpadają do mnie kumple i toczymy zażarte boje. Gramy tzw. "konamce" (tak nazywamy nasze turnieje) i co tam się dzieje. Wyzwiska, kłótnie, rzucanie padami, w skrajnych przypadkach aż po resetowanie konsoli. Nie ma chyba nic lepszego dla fana gier sportowych, niż dokopać kumplom w PES-a i jeśli chodzi o multiplayer, to ta sfera nie ma po prostu sobie równych. Szarpaliśmy trochę np. w ESPN NBA, ale to nie to. Multi rules (z przeciwnikiem obok, nie online)!"

USTAWIENIA FORMACJI - PES4

Jeden z naszych Czytelników zauważył skądinąd słusznie, że w "dawnych" czasach w „Kąciku Sportowym" zamieszczane były ustawienia z formacjami do różnych druzyn, pytając, czy nie można by ich było na nowo przywrócić. Tym samym powracamy do tej mini-rubryki - czekam na Wasze wypociny, najlepsze zgodnie z tradycją będą nagradzane.

(Piotr Łupiński)

FC BARCELONA



Formacja: 4 3 3A, z drobnymi poprawkami

Skład:

1 - Valdez	5 - Belletti	8 - Deco
2 - Sivinho	6 - Xavi	9 - Ronaldinho
3 - Puyol	(V. Bronckhorst)	10 - Larsson
4 - Marquez	7 - Guily (Iniesta)	11 - Eto'o

Zalety:
Bardzo mocne ofensywa, wracający Xavi, niesamowity Ronaldinho, niezle grająca obrona.

Wady:
Kiepska ławka rezerwowych, bo w zasadzie jedynie można tu wstawić Iniestę i V. Bronckhorsta.

USTAWIENIA W EDIT MODE – PES4

Witam wszystkich. Tekst w całości będzie poświęcony PES4. Na początek banał - ja uważam, że jest to najlepsza wirtualna piłka na konsole (jakby ktoś o tym nie wiedział, heh). Do rzeczy. W #94 numerze szmatławca o nazwie PE znalazłem bardzo fajne modyfikacje dla Żurawskiego oraz Szymkowiaka, więc także postanowiłem pobawić się kilka godzin w edytorze. Od samego początku zabawy z PES4 denerwowała mnie twarz Olivera Kahna. Panowie z Konami chyba nie za bardzo wiedzą, jak wygląda najlepszy bramkarz Europy. Jakoś im to wybaczyłem dzięki własnie trybowi Edit Mode, oto fajny i dosyć prosty edit dla Kahna (prawda, że nie wygląda już tak tragicznie?)

Face: 31
Hair:
Type: Very short2
Shape: 5
Front: 4

Autorem powyższego, krótkiego wzoru jest nasz Czytelnik sando - racja, niby tak mało modyfikacji, a geba tego wkurzonego Niemca bliższa rzeczywistej. Kontynuujemy polskich zawodników - w tym miesiącu mam dla Was świeżutki przepis na poprawienie wyglądu Tomka Frankowskiego oraz Sebastiana Miłi (greetzy i nagroda lecą do osobnika ksywą kaik0).

TOMASZ FRANKOWSKI



Basic Settings:
Age: 31
Demonation foot: 8
Constitution: A

Appearance:
Head:
Skin colour: 1
Face: 57
Colour 1: 1
Colour 2: Light blue 2

Hairstyle:
Type: Very short 1
Shape: 1
Front: 4
Hair colour: Sample
Type: 13
Facial hair:
Type: 4

Physique:
Height: 172
Weight: 64
Body type: 6

Ability:
Attack: 81
Defence: 55
Balance: 77
Stamina: 83
Top Speed: 82
Acceleration: 82
Response: 63
Agility: 76
Dribble accuracy: 81
Dribble speed: 75
Short pass accuracy: 72
Short pass speed: 71
Long pass accuracy: 66
Long pass speed: 64
Shot accuracy: 77
Shot power: 80
Shot technique: 75
Free kick accuracy: 60
Curling: 64
Header: 67
Jump: 76
Technique: 83
Aggression: 67
Mentality: 80
Consistency: 5
GK skills: 30
team work ability: 74
Condition/fitness: 6
Weaker foot accuracy: 5
Weak foot frequency: 5

Basic Settings:
Age: 23
Demonation foot: L
Constitution: A

Appearance:
Head:
Skin colour: 1
Face: 127
Colour 1: 1
Colour 2: Brown 2

Hairstyle:
Type: Streight 2
Shape: 1
Front: 1
Val: 1
Hair colour: Sample
Type: 21
Facial hair:
Type: NO

Physique:
Height: 178
Weight: 67
Body type: 4

Ability:
Attack: 60
Defence: 66
Balance: 74
Stamina: 78
Top Speed: 80
Acceleration: 76
Response: 67
Agility: 75
Dribble accuracy: 73
Dribble speed: 72
Short pass accuracy: 68
Short pass speed: 66
Long pass accuracy: 66
Long pass speed: 64
Shot accuracy: 64
Shot power: 74
Shot technique: 62
Free kick accuracy: 80
Curling: 74
Header: 67
Jump: 76
Technique: 67
Aggression: 70
Mentality: 68
Consistency: 4
GK skills: 30
team work ability: 64
Condition/fitness: 4
Weaker foot accuracy: 5
Weak foot frequency: 5

SEBASTIAN MIŁA





Kącik BIJATYK 81



Hello! No, wreszcie udaje się nadrobić zaległości - oto i mini-faq do Yuna z Capcom vs. SNK 2 autorstwa znanego Grecza – Zero, e jednocześnie początek obiecanego stuffu dla miłośników 2D Tekken 5 jeszcze nie dotarł oficjalnie do Polski i miejmy tylko nadzieję, że lokalni dystrybutorzy nie zawiodą i grę otrzymamy szybko po europejskiej premierze, która została przesunięta na 25.06 2005 r. Tymczasem na horyzoncie majaczy Dead or Alive 4, a ponadto Sega zaprezentowała pierwsze filmy z Virtua Fighter 5! Na razie tylko pokazano kata Akiry oraz Sarah, ale z pewnością w najbliższym czasie autorzy uchylą rąbka tajemnicy i przedstawią oficjalne informacje dotyczące tego elektryzującego tytułu - oczywiście o wszelkich newsach będę informował tutaj na bieżąco. A póki co życzę miłej lektury. ☐ [kali]



KONTAKT kali@psxextreme.pl ; tel 0501 391 911, (listy z dopiskiem "KĄCIK BIJATYK")

CAPCOM VS SNK 2 - YUN

Zgodnie z obietnicą - sympatyczna porcyjka materiałów do mordobić 2D, a dokładnie CvsS 2. Na potelnie wziął tutaj Yuna znany gracz - **Tuan Anh** aka **Zero**. Profesjonalizm pełną gębą - życzę miłej lektury miłośnikom 2D. Autor otrzymuje oczywiście upominek. Niestety, nie zmieściły się juggle – znajdziecie je w kolejnym „Kąciku...”

LEGENDA:

cross up = przeskakując przeciwnika uderzasz go w plecy

Whiff = cios, który ma nie trafić

s., cr., j. = odpowiednio stojące, w kucnięciu, z wyskoku

I teraz jedziemy z kankretami:

s.LP - szybki punch, który łączy się 3 razy w sobie. Możesz się nim wcisnąć w cios przeciwnika. Łatwo można połączyć w combosy i supery.

cr.LP - podobna do wersji standing, tak samo szybkie. Spory priorytet, przydatny w combosach.

j.LP - początek j.LP,p+HP jest megapriorytetowy, prawie że nie do przebicia. Przydaje się jako combo ender po s.MK.

s.MP - szybki łokieć. Priorytetowy i dobry do pokingu, ale tak naprawdę nic specjalnego, poza tym, że występuje w chainie.

cr.MP - cios wygląda identycznie jak cr.LP, ma też taki sam zasięg i właściwości. Jest tylko odrobinę wolniejsze i mocniejsze od cr.LP.

j.MP - całkiem niezły jako jump in, jednak Yun ma lepsze rzeczy do tego.

s.HP - posiada dwie wersje. Wersja z daleka służy głównie jako poking i guard crush. Posiada też duży zasięg. Wersja z bliska zadaje dwa hity, korzystamy z niego głównie w combosach. Pierwszy hit jest cancelowany w specjala i supera, natomiast drugi hit łączy się tylko w supera.

cr.HP - główna i moim zdaniem najlepsza broń Yuna jako anti air. Gdy widzisz, że przeciwnik skacze na Ciebie, od razu odpal. Poza tym, że jest anti airem, łączy się jeszcze w supera.

j.HP - posiada dwie wersje. Pierwszą można uzyskać robiąc neutral jump (czyli gdy skaczesz do góry) i jest kolejną rzeczą z arsenału Yuna w walce "air to air" lub "anti air". Drugą wersję wykonujesz skacząc do przodu lub do tyłu, jest dobra do zaczynania combosów z powietrza.

s.LK - niezbyt przydatne poza chainem. Jedyna rozsądna rzecz, którą jeszcze można sensownie zrobić to tick throw po s.LK.

cr.LK - szybki kick, mały zasięg, ale za to duży priorytet. Podobnie jak cr.LP jest świetnym stoperem - pod nim właśnie siedzą większość b&b.

j.LK - słaby jako jump in, średnio się spisuje w walce air to air. Nie polecam. Czasem wykonuje go przypadkowo, robiąc dp+K w powietrzu.

s.MK - juggle launcher, jedna z wybitek Yuna. Gdy nim trafisz, od razu wklep d,g_gp, żeby zcancelować recovery w super jumpa - i możesz dalej grzebać swojego przeciwnika. Pamiętaj, żeby stosować tylko z bliska.

cr.MK - jeden z niewielu normalnych ciosów Yuna, który ma spory zasięg. Co ważne, łączy się zarówno w specjala, jak i supera. Ładuj, gdy tylko masz ku temu okazję!

j.MK - kolejny jump in Yuna, zasięg bardzo podobny do j.MP.

s.HK - wersja z daleka jest chyba najwolniejszym ciosem Yuna, przydatnym tylko w cc. Lepiej pozostać przy s.HP. Wersja z bliska uderza dwa razy i wchodzi po barze. W ogóle nie używaj s.close HK jako combo ender! Czemu? Bo Yun ma lepsze wykończenia.

cr.HK - podarka ze sporym zasięgiem. Przy okazji możesz próbować po niej robić różne setupy. Karalne w przypadku zablokowania z bliska, za to z daleka nic Ci nie grozi. Jeśli nie masz pewności co do dystansu, to lepiej zrób cr.MK.

j.NK - najlepszy jump in Yuna. Wstęp do wielu combosów.

qcf+P - wersja LP wcina się w większość ciosów w grze (gdzieś tak z 80%), wersji z MP i HP używaj głównie w combosach albo do skrócenia dystansu między Tobą a przeciwnikiem. Przede wszystkim musisz wiedzieć, jaki dystans ma dana wersja ciosu - jeśli zle wymierzysz, spodziewaj się dużej kary.

qcf+k - służy jako anti air, raczej dosyć słaby. Odradzam. Używaj już prędzej cr.HP, który jest o niebo lepszy.

qcb+P - niezbędny, jeśli zdecydujesz się grać Yunem w AGroovie. Wygląda na wolny cios, ale tak naprawdę ma spory priorytet. Możesz go wykonać z wyprzedzeniem, a jeśli przeciwnik zdecyduje się zaatakować, to oberwie.

dp+P - szybki bar, który przy okazji jest wybitką do juggli. Pamiętaj jednak, za wybija tylko w wersji MP i HP. Niestety, ten cios został znacznie pogorszony, ba nie przechodzi już pod ciosami idącymi na mid i projectilami. Mimo to nadal ma ogromne znaczenie w ofensywie. Po barze wchodzą różne ciekawe rzeczy, a których wspomnę już w dziale b&b.

p+MK - overhead, czyli trzeba blokować na stojąco. Przeskakuje nad ciosami idącymi na low i jak na overheada jest bardzo szybki. Świetne narzędzie do różnych setupów i mix upów low-mid.

hcb+K - moje ulubione zagranie w ofensywie. Rzut specjalny, niewyrywalny, a co najlepsze, siedzą po nim chore gwaranty! Rzut ten ma ciut dłuższy zasięg od zwykłych rzutów Yuna, a do tego jest w miarę szybki. A oto lista najbardziej przydatnych (w mojej opinii) rzeczy, jakie można wsadzić po tym rzucie:

- s.MK + joggle (s.MK wchodzi tylko na niektórych)

- qcf x 2 + P

- s HP (wersja 2 hitowa z bliska)

qcb x 2 + P

- LP, LK, MP

MP, HP, t+HP

W powietrzu dp+k - zwany popularnie "dive kick". Dystans przebywany przy ciosie zależy od siły wciśniętej nogi. I tak wersja LK przemierza najkrótszy dystans, podczas gdy wersja HK najdłuższy, a wersja z MK jest oczywiście pośrodku. Ma on parę przydatnych zastosowań:

- po pierwsze, do szybszego podejścia do przeciwnika
- po drugie, świetnie nadaje się do jump-inów po trzecie przydaje się do cross upów, ale tylko na wstającego przeciwnika z ziemi albo na kucających. Przy czym bardzo ważną rzeczą jest wiedza na temat zasięgu danej wersji ciosu. Opanowując to możemy naprawdę ostro pomieszać szyki przeciwnikowi - podam parę przykładów:

-robisz dp+K w powietrzu, przeciwnik widząc to próbuje skontrować Cię np. Shoryukenem. Lądujesz jednak poza zasięgiem jego ciosu i możesz go ukarać.

- przeciwnik boi się, że chcesz zrobić jump in - blokuje więc wysoko. Tymczasem lądujesz tuż przed nim i zasadzasz mu jakieś low z combosem.

-powalił Cię przeciwnik, przeskakujesz go robiąc dive kicka gdy wstaje i zasadzasz mu jakieś combo w plecy, albo robisz rzut specjalny i jakis gwarant.

Jest oczywiście multum innych setupów, pokombinujcie sobie sami. Trzeba dodać, że start up między wersjami LK, MK i HK jest identyczny! Dzięki temu jest ta myląca dla przeciwnika.

CHAINY:

Chainy zapoczątkowane zostały w innej grze Capcom: X-men Children of the Atom z 1994 roku (o ile dobrze pamiętam). Są to normalne ciosy, która łączą się w inne normalne ciosy, tworząc combo. W odróżnieniu od linków, gdzie musisz wklepać następną kombinację w odpowiedniej klatce, żeby się łączyły, w przypadku chainów nie trzeba aż takiej precyzji. Możesz wklepać od razu całą kombinację chaina bardzo szybka lub też bardzo wolno (byle nie za wolno). Yun jest właśnie jedną z niewielu postaci w CvsS 2, która posiada chainy (oprócz niego posiada je również Morrigan).

- s.LP, LK, MP - łączy się w specjala lub supera. Banalne do wykonania, jak zresztą wszystkie chainy w grze. Możesz wklepać przed początkiem chaina cr.LK lub s.LP. Żeby zcancelować w supera, należy klepać już całą kombinację chaina zawczasu, a potem szybka wklepać kombinacje supera. Będziesz używał tego naprawdę wiele razy.

- s. MP, HP, t+HP - 3 hity, które możesz łączyć w supera. Trzeci hit jest karalny na bloku, ale na szczęście po dwóch pierwszych hitach jest na tyle duże okienko na wklepanie t+HP, że spokojnie można się zarenetować, czy dokończyć chaina, czy też nie. Można oczywiście skracać recovery ostatniego ciosu poprzez cancel w supero, ale tak naprawdę nie opłaca się tego robić.

- jp.LP, p+HP - dwa szybkie punche w powietrzu. Dobre jako zakończenie juggle.

SUPERY:

qcf x 2 + P - seria uderzeń pięścią, która po kolei z levelu 1 uderza na 4 hity, level 2 - 6 hitów, level 3 - 8 hitów. Nie polecam w ogóle używać tego supera z levela pierwszego - szkoda punka (ba marny damage). Opłaca się używać dopiero tych z levelu 2 lub 3.

qcb x 2 + P (level 3 only!) - super ten jest o tyle ciekawy, że na końcu wybija kafesia do góry, co pozwala na dalsze jugglowanie, a co za tym idzie dodatkowy damage.

qcf x 2 + K - to samo uwaga, co przy pierwszym superze. Nigdy nie używać tego supera z levelu prerwszego, tylko z levelu 2 i wybitka + juggle. Albo też z trzeciego.

w powietrzu qcb x 2 + K (level 3) - najpotężniejszy, ba zabiera samo w sobie aż ponad 4800 damage, a zarazem najbardziej efektowny super Yuna. Wchodzi na gwarancie po s.MK xx sj.

Guard Cancel (ALPHA Counter) - podczas bloku wcisnąć p+MP+MK. Kosztuje jeden pasek supera. Co mogę powiedzieć o GC Yuna? Jest beznadziejny i zapomnijcie o nim jak najszybciej! Yun jako GC robi qcf+LK, który ma baaaardzo słaby priorytet. Co to oznacza? Ano to, że jak przeciwnik dajmy na to Sagat zrobi supera, a Ty robisz GC, to najprawdopodobniej oberwiesz, a do tego stracisz jeszcze pasek na supera. Zamiast GC rób lepiej Counter Movement do przodu (podczas bloku p+LP+LK) lub do tyłu (podczas bloku t+LP+LK) w zależności od sytuacji.

Ranking groove'ów dla Yuna przedstawia się następująco: C, P, A, K, K, S.

JAK GKAĆ?

Yun to typowa postać dla osób lubiących napierać. Ma do tego świetne ciosy, niemiejszy damage z ciosów i combosów, a przede wszystkim jest mega szybki. Jego dash jest jednym z najszybszych dashów w grze po Cammy i Kokoruru. Robi przy tym doskak, dzięki czemu przeskakuje nad lowami. Używając dasha możesz przeskakiwać nad leżącym przeciwnikiem.

Do pokingu używaj głównie s.HP, s.MP, cr.+MP, s.LP, LK, MP, xx dp+LP i MP,HP (początek chaina bez końcówki t+HP). Do mix upów dobre są cr.LK, cr.MK, p+MK i oczywiście nie należy zapominać o dobrze wymierzanych dive kickach. Rzucaj kiedy tylko się da, w szczególności rzutem specjalnym, po którym masz gwaranty. Rzucaj jednak mądrze, nie „na pole”.

Niestety, oprócz plusów Yun ma także minusy, i to przez duże M. Nie jest już tym samym „przepakiem” ze SFIII 3rd Strike. Stracił masę przydatnych ciosów, takich jak (z odległości) s.MK, p+HP, który był używany jako anti-cross up, dp+HK, o przede wszystkim Genei Jinai! Osłabiona mu też bary. W zamian dostał 2 nowe supery i jeden bardzo średni cios. Ale to jeszcze nic! Najgorsze jest to, że Yun ma bardzo małą wytrzymałość - mam na myśli wytrzymałość mniejszą od Akumy czy Vice, a na równi z S.Akuma, G.Rugal, Evil Ryu i Morrigan. Oznacza to, że wystarczy, że łykniesz dwa byle jakie ciosy i masz już 50% energii do tyłu. Toki Sagat zabija Yuna jednym superem. Capcom, co Zeście z nim zrobili? Przez to Yun jest mało popularny wśród Graczy. Postać z potencjałem i raczej tylko dla odważniejszych, choć przy odpowiednim wysiłku możesz nawet skopać tyłki wszystkim kapiarom. Głowie chodzi mi tu o postacie z imionami zaczynającymi się na B, S i C. W każdym razie na pewno więcej osób by nim grało, gdyby nie ta nieszczęsna wytrzymałość. [Zero]

TELEXTREME

Oto nowe zadanie konkursowe.

W SŁYNNYM CNODZONYM MORDOBICIU CAPCOM CZĘŚĆ PRZECIWNIKÓW MIAŁA KSYWKI ODNOSZĄCE SIĘ DO OWCZESNEJ SCENY ROCKA. WŚRÓD TYCH PRZECIWNIKÓW BYŁO TAKŻE DWÓCH, KTÓRZY NOSILI KSYWKI CZŁONKÓW ZNANEJ KAPELI GUNS'N'KOSES. PODAJ TYTUŁ TEJ GRY ORAZ OWE DWIE KSYWKI.

Zasady takie jak zwykle: liczą się tylko odpowiedzi podawane w trakcie rozmowy telefonicznej. SMS-y nie są brane pod uwagę. Wygrywają dwie pierwsze osoby które podadzą prawidłową odpowiedź. Nagrodami są różne upominki: Memory Cardy do PSX, kable RGB, breloczki itp. Odpowiedzi można udzielać **29.06.2005 r.** pod numerem **0 501 391 911**, od godziny **21.00**. TIP: czas = i owno z początkiem serwisu informacyjnego w TV4. Wcześniej telefon będzie wyłączony, albo nie będę odbierał; telefon zostaje wyłączony po rozwiązaniu konkursu.

Odpowiedź na pytanie z TE#94: no, tym razem nie było problemów: prawidłowo odpowiedzą padły natychmiast. Bijatyka "1 on 1" z potworami, które animowano techniką plastelinowych postaci, a które mogły zezrać ludzi oglądających walkę - tą oczywiście Primal Rage. Prawidłowa na to pytanie odpowiedzieli Tomasz Sygnowski oraz Dorota Zagrobelna. Gratulacje!

TEKKEN 5

OPIS CZ. 2

KAZUYA MISHIMA



Poziom trudności w opanowaniu: zaawansowany

Od zawsze „Mishimy" były postaciami, które na wysokim poziomie gry wymagały co najmniej ponadprzeciętnych umiejętności manualnych Kazuya od samego początku przechodził stopniową metamorfozę. Był super ubogi (czytaj prostacki, nieskomplikowany aż do bólu) w TTT, a już w T4 urósł do miana jednej z ambitniejszych postaci. Na szczęście twórcy T5 nie wykonali kroku w tył. Mało tego, to co zrobili z Kazka przechodzi ludzkie pojęcie. Jeżeli chodzi o balans i sprawiedliwość, to jest to postać, która jako jedna z pierwszych przychodzi na myśl. Fakt, Kazumierz jest silny, ma potężne juggle, konkretne komplety przy ścianie, ale wszędzie ryzykuje dokładnie tyle, ile może zyskać. Poza tym trzeba się nieźle napocić, żeby te silne akcje posadzić. Dlatego uważam, że mało który charakter daje tyle satysfakcji z grania, jak i z wygrywania – w szczególności z top barami.



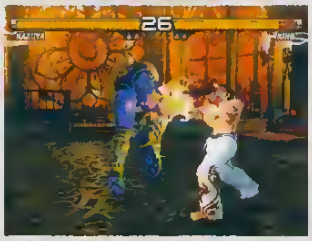
Wavedash – to nieprzerwane wykonywanie podjazdu, jednego po drugim. Nie jest to bułka z masłem i musisz wziąć pod uwagę fakt, że możesz nigdy tego nie opanować, ale zawsze można spróbować. Wykonuje się to: p,d,d/p~p~p,d,d/p i powtarzasz tę czynność, ile tylko dusza zapragnie. Po co to jest? Przede wszystkim jeśli nauczysz się robić to bardzo szybko, będziesz w stanie błyskawicznie przemieszczać się do przodu. Dzięki temu zawsze dosięgniesz przeciwnika turlającego się do tyłu. Kolejnym atutem jest paraliż, jaki dostaje kumaty Gracz widząc szybkiego dasha. Nikt tak naprawdę nie wie dlaczego, ale to jest fakt, dlatego właśnie konkretny wavedash to coś, co wnosi naprawdę wiele do gry Kazuyą.
Istnieje jeszcze coś takiego jak Snakedash, ale to już jest praktycznie niewykonalne i zapewniam Cię, że nigdy nie będziesz go w stanie używać. Chodzi o dasha, a zaraz po nim unik i kolejny dash, z tym, że super szybko - tak, żeby nie było widać żadnego postoju! Widziałem to kilka razy w życiu na walkach najlepszych koreańskich Graczy.

d/p+2 – Zdecydowanie najlepszy cios Kazka na średnią wysokość. Jego największą zaletą jest łapanie oponentów z uników (tak, obydwóch!). Uderzenie to jest naprawdę szybkie, bó trwa 14 klatek. Jeśli trafisz z bliska, masz minimalną przewagę, a z daleka nominalną stratę. Na bloku jest już znacznie gorzej. Z bliska 5 klatek straty, a z większej odległości 13. Radzę dobrze wyczuwać dystans, z którego wykonujesz o zagranie.

Największą zaletą tego ciosu jest to, że po trafieniu na CH postać stoi jeszcze przez 13 klatek animacji i jeśli masz umiejętności manualne na kosmicznym poziomie, możesz wyczesać EWGF-a i każdy juggle siedzi po nim. Aczkolwiek jestem pewny, że nikt w Polsce nie jest w stanie tego stosować w VS.
CH d/p+2, t+2,4, d/p+4, 4 (60 dmg)
CH d/p+2, G+4,4,4,4 (60 dmg)
CH d/p+2, SS WS+4,p+1,p,p+1,d/p+1,2 (62 dmg)
CH d/p+2, p+3,1,p+1,d/p+4,4 (64 dmg)
CH d/p+2, p+3,1, p,d,d/p+4,1 (66 dmg)
CH d/p+2, p+3,1, p+1,p,p,d,d/p+4,1 (69 dmg)

pN,d~d/p+2 (EWGF_WGF) – Powrócił wybijający „elektryk", czyli najbardziej rozpoznawalna wizytówka całej serii Tekken. Według mnie jest to cios, który chyba najbardziej wymownie jak to możliwe daje do zrozumienia, że jesteś niemile widziany na ziemi. Potęga tego ciosu aż kipi. Koniec z narzekaniem, że Kazuya jest zbędzony, ze nie daje rady, bo mu wzięli największy atut, jaki zawsze miały „Mishimy". EWGF jest znowu juggle starterem na normal hicie! Da się go wykonać najszybciej w 13 klatek, co jednocześnie jest granicą ludzkiej zręczności. Jeśli trafisz tym na blok, masz 5 klatek przewagi. Niestety, bardzo poważnym minusem jest to, że idzie on na high. W poprzednich częściach nie miało to wielkiego znaczenia, ponieważ piekielnie wysoki priorytet „elektrone" gasił wszystko inne. Teraz jest trochę inaczej. Wciąż priorytet posiada bardzo wysoki, ale każdy high crush niszczy go bez zająknięcia. Jeśli wykonasz wolniej, to wyjdzie Ci WGF, wersja bez prądu, po której także nie posadzisz tak silnych juggli jak po EWGF. Jest to zdecydowanie jedno z trudniejszych zagrań do wykonywania, więc minie bardzo dużo czasu, zanim zaczniesz skutecznie go stosować w grze. Istnieje także możliwość, że nigdy nie będziesz potrafił tego robić tak, jakbyś tego chciał. No cóż, każdy ma takiego manuala, z jakim się rodzi.
EWGF, t+2,4,1 (50 dmg)
EWGF, G/P,4, d/p+4,4 (56 dmg)
EWGF p+3,1, p+1, 4, (58 dmg)
EWGF, d/p+3, p+3,1, p,p p,d,d/p,p+4,4 (62 dmg)
EWGF, G/P,4, t+2,3,1 (65 dmg)
EWGF EWGF, p,p+1, p,p+1, p,p+1, p,p pN,d,d/p+4,1 (70 dmg)

WS+1,2 – dwuhitowa wybitka, która w tej części znowu jest NC. To już nie T4, gdzie drugi cios siedział na gwarancie tylko wtedy, gdy pierwszy siadł na CH. To naprawdę bardzo poważne wzmocnienie syne Heihachiego. Najlepiej stosować ten cios z podjazdu wymiennie z pN,d,d/p+4. Oczywiście z początku nie będziesz potrafił tego robić, ale



właśnie dlatego Kazuya jest bardzo trudną w opanowaniu postacią. W każdym razie musisz zrobić podjazd, czyli pN,d,d/p i w odpowiednim momencie wcisnąć t+1,2
WS+1,2, t+2,4,1 (50 dmg)
WS+1,2, EWGF, d/p+4,4 (56 dmg)
WS+1,2, p+1, t+3,1, p,d,d/p,p+4,4 (57 dmg)
WS+1,2, p+3,1, p,d,d/p+4,1 (59 dmg)
WS+1,2, p+3,1, p,p+1, p,d,d/p+4,1 (62 dmg)
WS+1,2, p+3,1, p,p+1, p,p+1, p,p, p,d,d/p+4,1 (65 dmg)

WS+2 – rewelacyjny cios już od czasów T2, ponieważ akcje po nim sięgały nawet ponad 100 damage. Niestety w T5 zagranie to zostało znacznie osłabione, ponieważ teraz da się ocknąć z ogłuszenia! Wystarczy przytrzymać kierunek „przód". Jeśli trafisz tym na blok, to spodziewaj się hop kicka od każdej postaci. Aczkolwiek mało osób od razu przywykło do możliwości ucieczki ze stuna, a wtedy siedzą nieprawdopodobne komplety.

p,p+2 – niezła wybitka, którą dodatkowo można wykonywać z podjazdu poprzez wciśnięcie w odpowiednim momencie p+2. Cios trwa 18 klatek, a na bloku ma 10 klatek straty. Nie polecam tego ciosu stosować często, ale zły to on nie jest.
p,p+2, (p+1),2, p+1,2, p+1,(2),4 (43 dmg)
p,p+2, (p+1),2, p+1, d/p+1,2 (46 dmg)
p,p+2, p+1+2 p+2 (49 dmg)
p,p+2, EWGF, EWGF (52 dmg)
p,p+2, EWGF, p,p+1, p,d,d/p+4,1 (62 dmg)
p,p+2, TGF,3 (63 dmg)

pN,d,d/p+1 (TGF) – super potężny uppercut, który w kilku klatkach animacji przechodzi pod ciosami na high – zdarzają się ekcje typu, że „tander" przejdzie po midem, ale bardzo rzadko! Cios ten da się wykonać najszybciej w 25 klatek. Jeśli trafisz nim na blok, masz 14 klatek straty. Warto stosować w sytuacjach, gdy przewidzisz, że oponent zeda coś idącego na high.

d/t+4 – pomimo tego, że cios ten nie wywraca i nie zabiera przyzwoitej ilości energii, jest



zwyczajnie rewelacyjny! Zagranie to trwa 20 klatek, a na trafieniu daje 7 klatek przewagi! Drugim świetnym atutem tego ciosu jest jego duży zasięg. Polecam po trafieniu d/t+4 skusić się na d/p+2, która w tej sytuacji jest nieprzerywalna i jeśli przeciwnik cokolwiek nacisnie, to dostanie d/p+2 na CH!

p,d,d/p+4 – zdecydowanie najbardziej użyteczny cios na low od adepta szkoły prądu. Przede wszystkim jest to jedyny low od Kazka, który wywraca na ziemię. Masz możliwość dorzucić do tego zagranie jeszcze jedną z dwóch końcówek: 1 lub 4. Pierwsza opcja idzie na mid, a druga na low, więc jeśli p,d,d/p+4 uderzyłeś w powietrze, to zawsze masz jeszcze szansę na to, że przeciwnik nie zgadnie drugiego ciosu. Stosując ten cios musisz pamiętać, że jeśli przeciwnik go zablokuje, to posadzi ci praktycznie wszystko co istnieje z WS. Oczywiście zagranie to nabiera nowego wymiaru, jeśli potrafisz robić z podjazdu WS+1,2.

d/t+3 – bardzo dobry high crush, który warto używać przede wszystkim gdy przewidzisz, że z przeciwnej strony pójdzie coś na high. Fakt, że nie jest to dobre zagranie samo w sobie, bo nie dość, że stosunkowo wolne (20 klatek), to jeszcze ze sporym opóźnianiem na gardzie wroga.

p+4 – bardzo dobry cios, który spisuje się znakomicie w specyficznych sytuacjach. Przede wszystkim, jeśli potrafisz to zrobić z podjazdu, to jest lepiej niż bardzo dobrze, bo po trafionym p+4 na kucającego przeciwnika na gwarancie masz d/p+1,4 + juggle. Najlepiej jest to wykonać w następujący sposób: podjazd



(p,d,d/p) cancel kierunkiem tyłu w odpowiednim momencie i szybkie p+4. Zagranie to bardzo dobrze spisuje się przy ścianie, jak i po bezpośrednim wrzuceniu przeciwnika na ścianę.

d/p+1,2, d/p+1,p+2, d/p+1,4 – wszystkie trzy opcje są w miarę użyteczne, z tym że na pewno d/p+1,4 najbardziej. Samo d/p+1 ma 16 klatek, więc nie jest wolne. Według mnie jeśli już chcesz użyć d/p+1, to kontynuuj poprzez 4. Jest to NC i jeszcze pozwala na skromnego juggle typu d/p+1,4, p+1, d/p+4,4.

t+4 – niezły cios, który polecam stosować raczej w defensywie, ponieważ ma bardzo mały zasięg. Trwa on 12 klatek. Jeśli trafisz na CH, to bez problemu możesz posadzić TGF,3.

d/p+4,4 – wciąż jest to porządna dwuhitowa kombinacja, której jednak nie polecam nadużywać. Pierwsze uderzenie trwa 13 klatek, a gdy trafisz na blok, daje 9 klatek straty. Cios ten spisuje się świetnie jako gwarant po ciosach na blok, które mają 13 klatek opóźnienia.

SS+1+2 – niezły cios, który naprawdę dobrze unika, jednocześnie zadając piąstkę w bok głowy, powodującą knock down u przeciwnika, po czym gwarantowane masz 4~3.

Po sparowaniu dolnych ciosów, które są wyprowadzane przy pomocy pięści, stosuj d/p+4,4 lub d/p+2. Natomiast po sparowaniu dolnej nogi d/p+1,4 + juggle.

Rzuty
1+3
2+4
p,p+1+2
FC d/p,d,d/p+1+2

Przy ścianie najlepiej używać d/p+4,4 i gwarantowana dobicie d+4. Jeśli ogłuszysz na murze przy pomocy p+2 lub p+1+2,p+2, to siedzi TGF,3. Nie jest to może prosta, albo kroi niesamowicie dużo energii.

Ciosy uderzające leżącego:
d/t+3
d+4
p,d,d/p+4,4
4,3
d+3



BITWA O ANGLIĘ - RELACJA Z MISTRZOSTW ANGLII W TEKKEN 5

21 maja wyruszyliśmy ne oficjalne mistrzostwa Anglii, które odbyły się w County Hall (jedno z efektowniejszych miejsc w Londynie), gdzie znajduje się dobrze znane wszystkim angielskim Graczom Namco Station Przywitała nas tęga ulewa – jak to w Anglii bywa Zakwaterowaliśmy się w hotelu, Boskon ogolił brodę, Hwo spłowiał paznokcie, a ja jak zwykle załatwiłem wszystkie sprawy organizacyjne dotyczące naszego pobytu Tak ne marginesie, czy kiedykolwiek widziałeś prysznic zawieszony tuz nad ubikacją, który oczywiście zalewa całą łazienkę w momencie brania kąpieli? Mistrzostwo designu



Ne miejscu musieliśmy stawić czoła pierwszej jakże niemiłej niespodziance – udziai mogli wziąć tylko wcześniej zakwalifikowani gracze. Fajnie

Teraz napisze o czymś, co wstrząśnie kazdym, kto chociaz raz był na jakimkolwiek polskim turnieju. Kazdy uczestnik tej imprezy mógi jeść i pić za darmoi I uwierz, że nie były to batoniki, obok których leżała zgrzewa wody mineralnej Mieliśmy do dyspozycji cały bar (łącznie z napojami alkoholowymi) i kilka ogromnych stołów wypełnionych po brzegi najznakomitszymi smakołykami Do turnieju przygotowano 5 oryginalnych, nowiutkich automatów T5! Namco to jednak profesjonalizm w każdym calu Dowiedzieiem się, ze do turnieju zakwalifikowelo się 32 Graczy Z pewnością nie zabrakło nikogo z angielskiej czołówki Faworytami byli jak zawsze Ryan Hart, Iron Mike, Starscream oraz Veggy. Rozgrywki zaczęły się od razu systemem double elimination Chłopcy grali do dwóch wygranych walk 3 rundy, czas ustawiony ne 40 sekund (to jest przeglęcie). W pierwszych starciach nie było zadnych niespodzianek, za to w drugiej rundzie przegrał zwycięzca dwóch dużych fumiejów Cobra Commander – dodam tylko, ze z nerwów tak uderzył w stół, ze niemal wszystko spadło na podłogę Zresztą Boskon chwilę później stwierdził: „to jest najgorzej zkustomizowany murzyn, jakiego w zyciu widziełem". Reszta faworytów bez problemu dobrnęła do 1/8 finału. Iron Mike (Steve) spotkał się z Veggym (Feng), z którym minimalnie



przegrał – niestety, imiennik Tysona nie mógł grać Kazuyą z uwagi ne brak swojej gałki. Ryan bez problemu stał się pierwszym finalistą, gromiąc swoich przeciwników Fengiem. Ale dlaczego? Przeciez Feng jest taki karalnyl Dobre zarty. Drugą, jakże nieprawdopodobną niespodzianką była porażka Starscreama z AC (na pewno najlepsza Xiajka na świecie). W drabinca przegranych powoli zaczęło wrzeć Eze eka Starscream musiał bić się z komandorem kobry Wygrał bez większego problemu Eze, grając maksymalnie bezpiecznie Fengiem. Mnie i reszcie obserwatorów powoli zbierało się na wymioty od patrzenia ne t+1 I d/t+3 Kiedy w następnym pojedynku Starscream wyeliminował żelaznego Mike'a, byłem prawie pewny, ze to właśnie on zgarnie 1000 funciaków Ryan spokojnie czekał na swojego ostatniego rywala Feng vs Feng, czyli Veggy kontra Starscream Kiedy patrzyłem na tan pojedynek, od razu przypomniał mi się Robson. Ciągłe uciekanie do tyłu i co 10 sekund zadawanie jednego bezpiecznego ciosu Połowę rund rozstrzygał czas. Gdyby to były domowe walki, na pewno stwierdziłbym, że to eutystyczni emeryci z osteoporozą w ostatecznym stadium. Ale to była walka o 1000 funtów! Minimalnie lepszy okazał się Eze, automatycznie stając się drugim finalistą. Finai to juz był szczyt wszystkiego Feng vs Feng I znowu powtórka z walki Eze vs Veggy. Prawie usnąłem Wygrał Ryan 4 0, nie dając wielkich szans Starscreamowi Hart po prostu wie, kiedy wygrywać Zgarnął obiecane 10 setek + darmowy przelot na Evo2005 Eze łyknął 200 funtów, a Veggy 50 To był zdecydowanie najlepiej zorganizowany turniej, na jakim byłem w życiu.

1. Ryan Hart aka Prodigal Son (Feng)
2. Eze eka Starscream (Feng)
3. Veggy (Feng)

4. AC (Xiao)
5. Iron Mike (Steve)
6. Ben Mishime (Law)

Po turnieju wraz z Boskonem udałem się na całonocne granie u Iron Mike'a, żeby w końcu sprawdzić nasz poziom Z początku szło nam nie najlepiej, bo wygrywaliśmy zaledwie połowę tego co Mike czy Ryan, ale było to spowodowane tylko i wyłącznie tym, ze nikt z nas nigdy wcześniej nie grał z tak dobrymi Mishimami (pierwszy kontakt z tak szybkim dashem jest naprawdę paralizujący). Po rozegraniu 30 walk szale się unormowały i było mniej więcej po równo Po 3 godzinach snu udaliśmy się na Old Street, gdzie miał odbyć się turniej teamowy 3 na 3



Na miejscu byli juz wszyscy znani Gracze z trzema najmocniejszymi Włochami (Sandro, Wonderboy, Giordy), którzy stworzyli drużynę o nazwie El Mafia Najważniejsze, że w końcu mogliśmy wziąć udział Łącznie na El Passo zjawiło się 25 trzyosobowych drużyn Zapłaciliśmy wpisowe, po 5 funtów na łebka i rozpoczęte się walka w grupach Zasady były zdecydowanie najgorsze, z jakimi miałem do czynienia grallśmy w Team Battle, kazdy z trzech Graczy wybierał sobie jedną postać i grał tylko jedną rundę! Nie było nawet grania do dwóch wygranych walk! Zresztą Team Battle wykluczyło możliwość wzięcia przez dwóch Graczy tej samej postaci! Komuś z pewnością zabrakło wyobraźni Po pierwszej przegranej walca (2 3) z drużyną Iron Mike'a (Chef + Dinosaur) zorientowaliśmy się, o co tu tak naprawdę chodzi Pod uwagę brane były punkty za pokonanie kazdego playera, więc wystarczyło, że pierwszy będzie grał najlepszy z drużyny i jeśli pokona wszystkich trzech oponentów sam, to wtedy jego team uzyska wynik 3 0 Szczerze mówiąc, nie wymyśliłbym czegoś tak głupiego nawet jeśli starałbym się przez tydzień. Jak ktoś mógł nazwać to turniejem druzynowym, skoro wystarczyło mieć jednego bardzo dobrego Gracza i dwóch przeciętniaków, żeby wygrać wszystko? Z trzema następnymi druzynami grałem jako pierwszy (Fengiem) i zabiłem wszystkich sam Awansowaliśmy dalej z drugiego miejsca W drugiej fazie było juz naprawdę ciężko, ale jakoś udaio nam się dostać do najlepszej 8, gdzie kazda druzyna grała z kazdą. Tego etapu chyba nigdy nie zapomnę, ponieważ wygraliśmy z czterema najelitniejszymi druzynami, a nie daliśmy rady przeciętniakom Najpierw pokonaliśmy drużynę włoską, później ekipę Starscream + Cobra Commander + Shinjin, następnie spuściliśmy lanie teamowi Veggy + Decschief + Yattajin, a na koniec zrewanżowaliśmy się druzynie żelaznego Mike'a za kiepskie w fazie grupowej Po 4 winsach z rzędu łyknęliśmy 3 wtopy z amatorami, ale wciąz myśleliśmy, ze wejdziemy do finałowej 4 Okazało się, że taki sam rezultat ma druzyna holenderska, z którą przegraliśmy i dzięki temu to właśnie ona awansowała do finału zamiast nas – oczywiście całkiem przypadkowo organizatorem był jeden z członków tego teamu. Lekko zdenerwowany olaiem finał grając z Ryanem freeplaye, który wciąz nie mógł uwierzyć, ze biją go jacyś kolesie z Polski grający na padach Zastanawiasz się pewnie, gdzie jest Ryan ze swoją drużyną? Ano spóźnili się panowie, więc zostali zdyskwalifikowani). Zycie Organizacja była OK, ale według mnie (i większości obecnych Graczy) zasady zabiły ten turniej

1. Decepticona: Starecream (Feng, Baek), Shinjin (Wang, Paul), Cobra Commander (Law)
2 Skankue Meximue III Veggy (Feng), Decechief (Weng, Nine), Yattajin (DJ)
3. El Mafie: Wonderboy (Law), Sandro (Xiao), Giordy (Feng)

4. Amsterdem Connection: Ammature (Marduk), Domeko (Bruce), Eugene (Nine)
5.Sidekick Meehter (Feng, Bryan), Boskon (Nine, Reven), Hwo (Hwoareng)
6. Army od Darkness: Iron Mike (Kazuya, Helhechi), Dinosaur (Raven), Chef (Bryen)



od lewej: Ryan Hart, Veggy, AC, Starscream

Wygrane druzyna otrzymała 150 funtów My ponownie udaliśmy się na granie z najlepszymi, tym razem do domu Xeviere. Byli wszyscy kozacy prócz Ryena, który musiał pracować Graliśmy nieprzerwanie 15 godz Przez następny tydzień jeździliśmy po całym Londynie umawiając się na sesje z wszystkimi łączącymi się zawodnikami. Podsumowując muszę powiedzieć, ze scene Tekkena w Anglii jest przeogromna. Dużo naprawdę dobrych Graczy, z których kazdy gra kilkoma postaciami! W moim odczuciu liderem jest Ryan Hart. W sumie to nic dziwnego, bo przeciez od zawsze uważany jest za najlepszego Gracza w Euro Sęk w tym, że on zawsze wie, jak zachować się w danej sytuacji. Jest niesamowicie ograny z wszystkimi postaciami, jest szybki i potrafi przeciwnika wykończyć psychicznie zanim ten straci energię (bez żadnego dogadywania) Fakt, że gra przy tym bardzo bezpiecznie ale nie da się być skutecznym stosując ładną grę To jedyny Gracz, który zawsze miał ode mnie więcej zwycięstw. Z całą resztą zarówno Boskon, Hwo jak i je po tygodniu rywalizacji rozdzieliśmy sobie bardzo dobrze Boskon przeszedł sam siebie bijąc podczas ostatniej sesji Iron Mika'e 10 3 (Nina vs Kazuya) i 10 0 (Anna vs Heniek) Patrząc pod kątem poziomu, jaki jest w Polsce, uwazam, że byłbyśmy w stanie pokonać nawet Anglię w turnieju druzynowym, co czyniłoby nas najlepszymi w Europie) Z pewnością coś takiego zaaranzuję w przyszłości Na koniec po raz kolejny muszę napisać, że Londyn to najlepsza lokacja w Europie □ [mashter]

Walki z turnieju drużynowego (m.in. kilka naszych) można ściągnąć z ftp://maxim.mine.nu

SPARRING PARTNER BIJATYKI

Oto i numery na kolejne osoby, które zgłosiły się do Sparring Partner Przypomnam, że rubryka ta obejmuje wszystkie bijatyki - nie omieszkajcie więc na początku podać, jakie gry Was interesują (nawet jeśli jest to tylko jeden tytuł). W rubryce "Postacie" przedstawiajcie swoje pozycje w następujący sposób: zawodnicy (skrót tytułu gry) - np. Jacky, Wolf (VF4 EVO), Jin, Kazuya (TTT), Ryu (SFIII) Zgłoszenia przysyłajcie listownie (adres redakcji z dopiskiem "Kącik Bijatyk") lub mailowo (kuk@pixextreme.pl)... SMS-y w sumie też honoruję, ale tylko i wyłącznie wtedy, jeżeli wszystkie jest ładnie wyjaśnione... i nie skasuje się gdzieś po drodze.) Pamiętajcie, żeby przy podawaniu swoich danych wspomnieć też, jakiego miasta/obszaru Polski te dotyczy - i koniecznie podawać numery kierunkowe przy telefonach stacjonarnych! UWAGA: numerów nieczytelnych nie będę honorowane (wyjątek stanowi rubryka "Info")!

GRY: VF4,VF4.evo w Tekkena też mogę zagrać
NICK: Simian Ratkus
GDZIE: Lidzbark i okolice
POSTACIE: głównie Shun Di
KONTAKT: tel. kom. 0503805403, GG 5473221, e-mail: krem_dead@wp.pl
INFO: Najlepiej pyknąć w weekendy

GRY: Tekken 5
NICK: Snake
GDZIE: Łódź
POSTACIE: wszystkie
KONTAKT: tel. kom. 0 506 748 580
INFO: Poszukuję godnego rywala na ostrą zadymę w TK5

GRY: Tekken (serie), wszelka bijatyka 2D
NICK: Pitbull
GDZIE: Szczecin
POSTACIE: Bryan, King, Heihachi, Jin, Kazuya, 2D = random
KONTAKT: tel. kom. 0661 566 683 GG 8352803
INFO: Na mam warunków by organizować spotkania u mnie Mam PS2 i PSone. Na SMSy odpowiadam w 100%

GRY: Soul Calibur 2, Tekken 5
NICK: Honzo
GDZIE: Tczew
POSTACIE: Heihachi, Kazuya (TK5) Nightmare, Mitsurugi (SC2)
KONTAKT: tel kom 0 509 320 250
INFO: come get some!)

GRY: Tekken 5
NICK: Adi
GDZIE: Zamość
POSTACIE: Kazuya, King
KONTAKT: tel. kom 0 500 325 345
INFO: Bez nałogow na ogół;)

GRY: Street Fighter serie, MK Trilogy DOA 3
NICK: Mamek
GDZIE Sosnowiec
POSTACIE: Akuma Zangief (SF) Sindel (MK), Chang, Baymon (DOA3)
KONTAKT:
tel kom. 0 505 361 479
INFO: Wymiana combo Tekkenowcy mo dzwonić!

GRY: Tekken 4
NICK: Berm
GDZIE: Swidnica i okolice woj. dolnośląskie
POSTACIE: wszystkie
KONTAKT:
tel kom 0 886 227 610
INFO: Pykuję też w WRC3

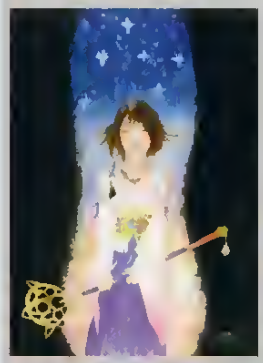
GRY: Tekkeny Martiale, Street Fighitery I "versusy", seria DOA, SC i KOF
NICK: Saj
GDZIE: Frombork, okolica Elbląga woj. warmińsko-mazurskie
POSTACIE: Mitsurugi, Taki (SC) Ryu, Gouki Akuma, Chun Li (SF), Kasumi, Hayabusa (DOA), Wolverine, Psylocke i inni (MvsC), Tory i Mai (CvsS, KOFy), Jin, Kazuya, Heiwek Nina, Law, Devil, niedługo też Xiao i Lei (TK),
KONTAKT:
tel kom. 0 506 770 572
INFO: Chętnie wymienię się doświadczeniami.

Listy


Czy ta palma może odbić?

Jest ciepło, stenowczo za ciepło. Mój ulubiony kominek chwilowo stoi bezuzyteczny, szykując się na sezon grzewczy. Jakoś specjelnie mi to nie przeszkadza, bowiem Wesze listy nieprzerwane kolekcjonuję w piwnicy - na te zimne dni, eby spozytkować w odpowiednim momencie. Tak w ogóle, to nudzą mnie wywody nt. next-genowych potworów, jakimi mnie zerzucilišcie po targech E3. Czego ja się naczytałem - głowa małał Np. jekiś filozof nakreślił wizję Revolution od Nintendo na bazie fanowskiego filmu, który krązył w Sieci... Szkoda, że nikt nie zazneczył, ze to czyste science-fiction, tym samym pioląc mózgi wiaeelu Graczy na całym świecie, ktorzy niczym gąbke wodę chłoną podobne bzdury (nie twierdzę, ze jest to nieosiągalne przy współczesnym rozwoju technologii, ale... Zejdźmy na ziemię.). (...) Co w menu? W pierwszej kolejności polecam Waszej uwedze list, którego autor zyskał tytuł "Kolo Miesiąca". Czy je mam na imię Kesie??? (Ś pewnie na drugie.)). Co więcej? Denia widniejące w karcie na stele, ze się tak wyrażę. Dla odmiany nie mo Listu Miesiąca... A czemu? Bo nikt go nie napisał (.) d(-_-)b Zegne się HIV - dziabag pospolity, często lecący w klipy,) □

Kontakt: *listy@psxextreme.pl, tel. 0696 131 258, a takze listy na adres Redakcji (z dopiskiem "LISTY")*


Joanna Skiba z Bydgoszczy

W tym miesiącu nagrodę otrzymują:
Szymon Byrta z Dębina
Michał Jędryka z Nysy

PRYWATA

Ofek SMS pozdro! Aha, czekam na... wesz ter).
Mariusz, Głuchołazy/Wrocław - mitwa taz ja wkurzą zdecydowanie, ale cóz poradzić... Taka prace:)
Ulofens, Warszawa - na wesoz
Maciej Zakopane - nie bluzni, niewiasto! Ha!
Tadek Koran - Ted przyjmuję takie stanowisko: zwro pod popiołem.)
Tomek, Łódź - tak, nie dziwię się... Wszak u Ciebie wszystko by wało.).

KOLO MIESIĄCA

"[...] czesc mam do ciebie pewna sprawe, ktora mnie cholernie meczy chodzi o to, ze od 1 klasy szkoly sredniej kochalem sie w mojej nauczycielce od polaka teraz jestem juz po maturach, za tydzien zakonczenie ostatnio czesto do niej dzwonie i w koncu udalo mi sie ja namowic na kolacje spotykamy sie od tego czasu ona nie ma meza ma tylko 34 lata problem w tym ze moi koledzy odsuneli sie przez to ode mnie przez to ze z nia jestem jesli mozesz mi jakos pomuc to prosze! [...]" Mariusz

HIV Dlaczego...? Dlaczego ja...???!!!

WEŹ SIĘ LECZ?

"[...] Grając przez kolejne dekady stwierdzilem jedno "Weź ty się Tomuś lecz!" Serio. Ja przez gry i cały świat z nimi związany nie jestem sobą. Może Wae to śmieszyć, ale np. stojąc na przystanku zaciskam dłoń na kostkach swojej drugiej dłoni zawiniętej w pięść. Dlaczego? Bo widzialem jak to robi Duke, kiedy "się nudzi" (jak stoiaz w bezruchu). I się nauczyłem. Mam tego więcej. Czasem nawet rzucam bezwiednie jakieś teksty z shooterów FPP (typu "demyt, fakin bastards!", kiedy mnie kto wkurzy) albo innych gier akcji. Raz w któtni ze starszą zacytowalem jej (ofkoz po translacji na polski) kawałek z MGS2 o znaczeniu przeszłości w życiu człowieka. Czy to jest normalne? [...]" Tomek W., e-mail

Myszeq Jak zaczniesz warczeć jak auto z Gran Tunsmo to może być problem. A swoją drogą, jechałem niedawno przez miasto i koło dworca PKP zobaczyłem cały zestew policyjnych furi samych funkcjonenuszy, tyle że w kamizelkach, z shotgunami i w lustrzanych, odbijających otoczenie keskach. Dziwne wrazenie - "Co to Halo 4 albo nowy Half-Life?!" przebiegło mi przez banak. Naprawdę wyglądało to jak scenka z gry. Az strach pomyśleć, jakie "deja vu" uderzy po sesjach z grami na np. PlayStation 3?

SPALONA

"[...] Cześć! W wolnych chwilach czytam Wesze pismo i nawet mi się podoba (...) Czy bremkarz w EPS4 (czy jakoś tak) zawsze musi mieć ubrane rękawice? Aha, jeszcze jedno co to jest spalony? Mój chłopak nigdy nie chce mi tego wytłumeczyć (teka bestia). Pozdrawiam! [...]" Gosie, Zabrze

HIV Dziewczę, weź się za dziergenie, prace szydełkowe (potrzebuję ciepły szelik) tudziez przeglądanie asortymentu pobliskich merketów a wyjdziesz na tym lepiej. Ale odpowiem Ci, nie ch stracę rękawice mozna zdjąć lecz jedynie ne wybranych stadionach (zaleznie od strefy klimetycznej gdzie rozgrywana jest partyjka), natomiast spalony jest w przypadku, jak się nie zdejmie z ognia, ew. nie wyjmie ne czas.) No, "spalić" z taką babą - koniec świata murowany (EPS... buhaha!).

DESIGN KONSOL

"[...] Łyknąłem ne necie oficjalne fotki z konsol nowej generacji i szczerze mówiąc, bez ogródek, jestem rozczarowany. Wyglądają schludnie i ładnie, ale żadna firma się nie wyłamała - wszystko grzeczne, bez szaleństw i rewolucji w wyglądzie. (...) Sony wraz z PS2 dało ognia, zmieniło ówczesne trendy w projektowaniu konsol ("dojrzały, elegancki monolit" zamiast zabawkowych Dreamcastów czy Nintendzia-ków64). A teraz co? Wystraszyli się? [...]".

Myszeq Zgodzem się z Tobą. Minimalizm oszczędność wkomponowanie w ścienę ze sprzętem hi-fi. To dominowało przy ustalaniu designu PS3, Xboxa 360 i Nintendo Revolution. Szkoda. A przeciez takiego Xboxa 360 mozna było zrobić jako sześciokątną konsolę wpisaną w zestaw obręczy tak, by móc dowolnie ją wewnątrz nich obracać (i nazwe 360 w pełni uzasadniona). Ale jak widać nikt nie pozwolił sobie na bardziej oryginalne pomysły. Czy tylko dla mnie Xbox 360 postawiony bokiem wygląde jak odchudzone obudowa od pieca?

NARZEKAĆ KAŻDY MOŻE

"[...] Przeciętny polski Gracz, ciągle mieszkający z rodzicami, po zakupie konsol staje przed niełatwym wyborem: przerobić czy tez nie? Zbliza się okres wysypu hitów. Nie ma hajsu? Ja chcę San Andreas i nowego Księcia! Mamo, kup mi! Mama nie kupi... ? Jestem malutki. Członek przeciętnej polskiej rodziny, w której tylko jeden z rodziców ma stałą, lecz zagrożoną pracę, drugi (mama) zarządza sprawami domowymi, budżetowymi, w większej mierze aniżeli tata sprawuje opiekę nad dziećmi. Ojciec wręcz nienawidzi gier, gardzi nimi. Gdy napomknę o czymś związanym z moim hobby, od razu zostaję poskromiony w sposób niezbyt ambitny - wrzaskiem i sprowadzeniem całej sprawy do moich edukacyjnych niepowodzeń. Postawa matki jest nieznacznie złagodzona. Oboje nie akceptują wartości dla mnie ważnych, ich oczy wątpliwie zdobią klapki. Trudno oczekiwać od nich jakichś pozytywów w tej materii. "On już na żaden turniej nie pojedzie, znowu z grupy nie wyszedł!" Nie ma to jak wsparcie najbliższego otoczenia - wielu się z tym boryka. Nie mówiąc już o samej nietolerancji względem zamiłowania swych pociech, rodzice niespecjalnie często są skłonni poświęcić jakiś procent swych dochodów, by potomek mógł bmąć głębiej w swej pasji. Rodzice kupili mi konsolę zaraz po premierze. Czasem śmignę z mamą kilka welk w Tekkena albo parę meczyków w PES-a. Nieraz mi wstyd, gdy stuknie mi gole z rzutu wolnego z 40 metrów. Mój ojciec - on nigdy sobie nie zalował kasy, a nocki z konsolą*

NES PAD DLA PSX-A

KLASYKA

"[...] Witaj HIV! Proszę, obadaj mojego padzika do PS2 (załącznik).. Przeczytałem kiedyś w Extreme o tym emu NES-a/Famicona ne PSX/PS2, sprawdziłem i wszystko było OK. W końcu mogłem przejść trzeciego "fajnala" na konsoli (jest patch eng.), ale do całkowitego szczęścia jeszcze czegoś mi brakowało, e mianowicie pada! W takiej sytuacji kupiłem na Allegro "mony" za 11 zeta i oryginalnego pada do NES-a za 7 zł, po czym przerobiłem go, aby działał z PSX-em. Teraz jest naprawdę nieźle. Polecam taką przeróbkę każdemu, kto lubi czasem szarpnąć w stare hity z dzieciństwa, bo za niewielką kasę i wkładając w to niewiele roboty można nieźle popykać). Na fotkach jest krótki opis, jak to wszystko zrobić. (...) Pozdro dla całej Redakcji!!! [...]" Michał "Senshu" Jędryka, Nysa

HIV: O, niezle! Wchodzi na chatę pecetowiec, z szafki wyciągasz pada (konsoli nie widać) i prawisz, że 15 lat temu można było pograć na NES-ie w takie cudn! Łyka? Jeśli tak, to prawdziwa katastrofa, hiehie! Michale, ponieważ wysiliłeś się ponad stan, ponadto przygotowałeś dokumentację - nagroda już do Ciebie eunie. Tylko nic z nią nie rób!





PCHLI TARG 95

PCHLI TARG

Sprzedam Gry na PS2: Final Fantasy X 50zł Syphon Filter 70zł Kontakt: tel. 0 606 503 070

Zamienię PS2 z 4 grami (GTA: San Andreas, Devil May Cry 3, Kingdom Hearts, MGS 3) + dema + Sony Memory 8 MB + kompakt kabli + pad + karta pamięci Na konsolę Xbox przerobioną z padem. Kontakt: tel. (041) 247 43 61

Sprzedam GBA z lampką 280zł Gry na GBA: FIFA 2003, FIFA 2004, Dragon Ball Z: LoG II, Harry Potter oraz Need for Speed: Underground. Cena do uzgodnienia, lub same gry (50zł/sztuka) Kontakt: 0 506 315 154 (po 15)

Sprzedam konsolę GBA SP(Czarna) link cable, dodatkowe gry: Advance Wars, Golden Sun, Baldurs Gate CT, Special Forces 1 Sims. Kontakt: (034) 361 41 67 prosić Michała (dzwonić od 16 do 23)

Publikujemy tylko ogłoszenia z przyklejonymi oktawami Reynoldsa Pelikana Targu (o zadnie podsyłanie ich mailem jest niemożliwe)

zarywał zanim w ogóle byłem w planach - usłyszałem kiedyś od znajomego podczas luźnej konwersacji. Obraz jakże niepodobny do sytuacji w domu, choć nie powiem, by był wymarzonym. Bardzo wartościowa jest satysfakcja z przełamywania barier (w tym przypadku wyrośnięcie na porządnego Gracza z rodziny "patologicznej" w sferze gier i konsol), aczkolwiek komfort psychiczny i łatwiejszy "start" mają duże znaczenie. Któż by nie chciał mieć w swoim ojcu wytrwałego ziomka, z którym o każdej porze można pograć, ewentualnie porozmawiać na ten jakże ekscytujący temat, i takiego, który by jeździł na turnieje, zloty konsolowców etc.? Nie każdy, acz wielu - dla znacznej ich części jest to niemalże w żaden sposób nieosiągalne. Bo tu rządzi pieniądz.

HIV: Bo pieniądz, generalnie, rządzi światem. Starzy się zarzynają, aby móc swoim pociechom nabyć jakiś fant, nie zważając na to, że dzieci wolałyby spędzić z nimi czas, jaki poświęcają na to. Jeśli ktoś nie czai - proponuję przeczytać ostatnie zdanie raz jeszcze, powoli i na głos (...) Twój staruszek ma rację, że goni Cię za "niepowodzenia edukacyjne", aczkolwiek popełnia największy błąd: jest niekonsekwentny (jak wnioskuję z treści listu) - niby pozwala Ci grać i rozwijać pasję, a przy każdej nadarzającej się okazji zwala winę na gry. Krzywdzi przede wszystkim Ciebie, więc weź go kiedyś na stronę i przeprowadź męską rozmowę :) Poproś o deklarację, jakiego postępowania od Ciebie oczekuje, niech nie przygrywa.

Zapytacie pewnie, po co o tym mówię? A tak sobie... Chyba każdy Polak lubi czasem ponarzekać, ubolewać jak mu jest ciężko w życiu, nie? Że nie ma kasy, że nikt go nie kocha, że nawet pies mu na głowę szczy nocami. Żyjemy w biednym kraju, gdzie jeszcze kilka lat temu posiadanie konsoli bez specjalnego wysiłku można było podciągnąć pod termin "luksus". Gdzie wielodzietne rodziny nierzadko żyją w pogłębiającej się nędzy, procent bezrobocia od dawna nie spada poniżej procentu zawartości alkoholu w litrowej butelce taniego wina. Żyjemy w Polsce, a w Polsce NIE MA MIEJSCA NA GRY KONSOLOWE! Po prostu (...)"

Globus, ???

H: Ależ jest! Zamiast kupić nową komórkę "z polifonią i bajerami",), nierzadko za 5 stów i więcej, można łyknąć konsolę i przednio bawić się na ekranie TV, zamiast ciorać w gry Java i udawać, że są super, hłehłe! Jednych nie stać na jedzenie, o opłatach nie mówiąc. Innych nie furę za 500 tysięcy baksów, jednak sporo ludzi w Polsce stać na zakup konsoli i gier. No ale większość młodziaków mając przy sobie trochę grosza woli kupić nowe dżinsy oraz adidasy zamiast porządnego hardware'u. Cóż, kwestia priorytetów...

SNAKE DO DOMU!

"(...) Ciągle tylko czytam, że Snake to, Snake tamto i w ogóle jednak połowa Waszych Czytelników chce być jak on a druga połowa chce mu chyba zrobić lodę z wrażenia. A u mnie na osiedlu jest pan Zenobiusz i nie dość, że w czasie II Wojny Światowej biegał po lasach i naprawdę bronił swojego (naszego) kraju, to jeszcze ponoć kiedyś z braku amunicji przegryzł jednemu szkopowi krtań. Tak przynajmniej opowiada. To się nazywa Szkop Eater! Inna sprawa, że opowiada też, że słyszy głosy i widzi ruchome plamki na asfalcie... Nikt nie chce być taki jak on, choć pewnie swoje zrobił i jest człowiekiem z krwi i kości (...)"

Witek "Wekser" J., Gorzów

Myślaq. Jak będziesz zaawansowanym wiekiem żulem, to też będziesz pociskał młodym pelikanom kewelki, że przypalałeś się w puszczy papierosem albo nocowałeś błotem dla kamuflażu. W końcu niewiele w tym wieku rozrywek. A co do Snake'a - takie czasy nastały. Większe brania ma fikcja (Snake) i podkoloryzowany fakt (Medal...), niż siedzący na ławce przed blokiem kombatant opowiadający dzieciakom jakieś historyjki. Dziadek musiałby odbezpieczyć w piaskownicy swój zabytkowy granat i wtenczas zrobiłoby się o nim głośno. Takie czasy.

STARY CAP

"(...) Mam takie dziwne wrażenie, że Wasze pismo poważnieje. Kiedyś PE kupował (od 1. numeru) mi tata, ale nie czytał, bo uważał, że to pismo dla dzieci, że mecie niski poziom itp. Dzisiaj zabiera mi PE i czyta od dechy do dechy. Możecie mi to wyjaśnić? Czy to dlatego, że się starzejecie? (...)"

Isaaru_Igor, Szczecin

HIV: Ese, raczej Twój stary zdziecinniał. To normalne w pewnym wieku. Jednak gdy zaczne się bawić samochodzikami kolejką elektryczną, tudzież biegać po chałupie z pistoletem na wodę - będzie to znak, że musisz się czym prędzej wyprowadzić.

MARIAN PC'TOWIEC

"(...) Kupiłem PE#94 i czytam sobie, co tam dalliście przy Hyde Parku... I co widzę: shit jakiś. Nawrócenie? Bajkał Ja jestem szczęśliwym posiadaczem PS2 i kompa, z moich kumpli konsolę ma jeden - i to starego PSX-a, więc w nowości raczej nie ciupie. Ale nigdy wśród moich kolegów nie było żadnego narzekania na PS2 czy kompa! Jak robimy nocki, to rzadko na Czamulce i nie ma biadolenia nt. grafiki czy czegoś podobnego. A gdyby ktoś puścił tekst, że GTA SA się przycina, to zostałby wyśmiany (nie żeby nie przycinało, ale to szczerze mówiąc nam to wisi)! Jeden z bolków, który wpada na krótkie sesyjki w T5 czy Innego PES-a to typowy pecaciarz - gra wyłącznie w Diablo2 i Linage II, ale ludzie złoci, nigdy nie było z nim takich cyrków jak z tym Manenem – czytając ten tekst, wydał mi się on literacką fikcją! (...)"

Darak 'Shankor' K., Myszków

Myszaq. Marian istnieje naprawdę, a wszelkie wyrażone przez niego poglądy są poglądami jego oraz jego bandy "bleszkowych" kumpli. A tak w ogóle... Jak się czegoś nie ma - to się po tym jeździ. To daje psychiczny komfort, że jest fajnie i "wille z basenem wcale nie jest mi potrzebna, bo zimne to takie, poślizgnąć się można, utopić, a do tego pies czasem kupę w wodę narobi i kto będzie sprzątał?" Wojny nie ma w środowisku, gdzie obie strony mają dostęp do takiego samego sprzętu (np. PC i jakiejś konsolki). Proste.

EX-GRRR-CLUSIVE

"(...) Witam! Buławeruje, wkurza, denerwuje mnie jedna rzecz. Może jestem tylko pojedynczym przypadkiem, odmieńcem albo jestem nienormalny, że o tym mówię, ale... DLACZEGO, OO ***** NĘDZY, ZAJEFAJNE GRY CZĘSTO WYCHODZĄ TYLKO NA JEDNĄ KONSOLĘ?! Na przykład Fable i Halo tylko na Xboxa, Killzone tylko na PS2, Metroid, wszystkie nowsze odsłony serii Resident Evil tylko na "kostkę"!!! DLACZEGO!? Mam Xboxa i mogę tylko oglądać screeny z Residenta, Metroida i masy innych tytułów. GRRRRRR, GRRRRR!! I jeszcze raz GRRRRRRRR!! (...) POZDROWIENIA DLA CAŁEJ REDAKCJI!! (...)"

Dagon, e-mail

HIV: Dzięki temu konkurujące ze sobą platformy mają rację bytu. Idąc do sklepu masz szeroki wybór piwa, nieprawdaż? I pewnie jesteś zadowolony z takiego obrotu sprawy, hę? Ochłoń, przemyśl to i... chłuśnij browca.



Khem! (...) Zapraszam do lektury (oczywiście zachowano oryginalną pisownię)!(...)[hiv]

■ "Ok, kończe już. POZDROWIENIA DLA CAŁEGO GRONA PEDAGOGICZNEGO A MY BED HOMIE TO NIE TEN LIST :-) DLA CAŁEJ REDAKCJI PSX EXTREME."

■ "Masz też mój adres - kto wie, ci Ci odwdzięczy."

■ "czy na następne targi e3 byłaby możliwość wyjazdu razem z wami??? pytam bo jestem biedny i nie stać mnie na taki wydatek więc pomyślałem sobie że może za rok wybrałbym się z wami bo jak wiecie konsolowcy powinni sobie nawzajem pomagać!!"

■ "Witaj Ścierw! Słyszałem, że osobą, która przybrała rolę Marlene w artykule sojem, jest Twój syn, czy to prawda ?"

■ "CHACHA. Napisałem to do was z telefonu. Potraficie tak dupa potraficie, a ja potrafię. A to mój autograf xxx@xxx.pl POMPA!!!"

■ "siemano po zobaczeniu xboxa 360 i jak by kosztował 1000zeta bym go kupił z grą gears of war ale nie widziałem jeszcze ps3 a po jej zobaczeniu chciał bym ją mieć fajny wygląd a po uruchomieniu killzonna na chciał bym jej mieć tylko chcę ją mieć i czekam już na nią na kupie gt5 nie kupię devila ale kupię killzone2 ŁAŁŁŁŁŁŁŁŁŁŁŁŁŁ!!!!

■ 'Siema! Mam Baaaardzo duży problem! Błagam was o pomoc! Wiem że to nie wasza działka ale chciałem spytać a propos gothica II Noc kruka... A dokładniej nie wiem gdzie szukać "Diega" (Górnicza Dolina jak by co :p) i chciałbym żeby ktoś z was przysłał mi mailem mapę z zaznaczonym "diegiem" BARDZO PROSZĘ. Wręcz błagam! Tylko BAAAARdzo proszę o mapkę na mój mail xxx@xxx.pl"



kto czyta NIE BŁĄDZI

JUŻ W SPRZEDAŻY

OPISY:
Cold Fear
Devil May Cry 3: Dante's Awakening
God of War
Gran Turismo 4
Halo 2
Haunting Ground
Jade Empire
JAK 3
Resident Evil 4
Splinter Cell: Chaos Theory
Star Ocean 3: TtEoT
Star Wars: KotOR 2
Suikoden IV
The Getaway: Black Monday
The Legend of Zelda: The Minish Cap
Xbox Media Center

PORADNIA
Wszystko o neprawach PS2
SuperLiga - renkingi
Tipsy & Triki do nowych gier
Ale jeja!
Czyli easter rggi w grach

PONADTO:
Oeveloperzy na mapie Świeta - przegląd ponad 100 firm
MGS3: SE - opis fabuły (z cyklu: W imedle)
"Watch out! It's a monster!" (przegląd serii Resident Evil)
Wszystko pod kontrolą - przegląd nowych kontrolerów

KONKURS



Szybki konkursik "listowy" będzie wymagać od Was większego wysiłku niz do tej pory. Połączcie przyjemne z pozytecznym - spacerując z aperatem fotograficznym po różnych zakątkach Polski i świata postarajcie się zrobić zdjęcie salonom gier (oczywiście jeśli można). Niekoniecznie muszą to być same wypasione salony z nowymi automatami ("Mordownie" i "Wozy Drzymały" tez mają klimat). Ne zwycięzców czekają kubek FIFA 2005 i opaska na rękę z Def Jam FFNY. Na zdjęcia czekamy do **1 września**. [listy@psxextreme.pl]

PC I NAUCZYCIEL JAJCARZ

"[...] Parę dni temu przyszedł do mnie kolega. Nie pamiętam już, o czym rozmawialiśmy, ale powiedział "po co mi Xbox, skoro mam kompa". I zacząłem się zastanawiać. Obydwa KOTOR-y są na PC-ta, Kroniki Rysia (Chronicles of Riddick) też, Fable przerzucają, Doom 3 i Morrownd jest, Splinter Cell tez. Nie mam zamiaru wymieniać wszystkich tytułów, bo mi się nie chce, ale większość killerów z Xboxa jest przenoszona na PC-ta i odwrotnie (...)"

Myszaq. Pytanie, czy nie lepiej przyciąć w nie na sprzęcie cztery razy tańszym niz średniej klasy PC?

Teraz coś z innej beczki. Jak to ktoś kiedyś powiedział, "marzeniom trzeba pomagać". Powiedz mi, ile dostajesz listów od Czytelników, którzy piszą, że chcieliby pracować w PE, ale nie mają szans, nie uda im się? Człowiek *ma* ogromne możliwości psychofizyczne - może wyrwać siłą wolt ławkę w parku albo wyleczyć się sam z jakiegoś raka albo innego HIVa, więc czemu nie mógłby spełnić swoich marzeń? Musi tylko chcieć. (...) Je sam od paru lat wyobrażam sobie swoje cele i konsekwentnie w miarę swoich możliwości wcielam je w życie. Pierwszym z nich było posiadane PSX-a. 3 lata później poszedłem do technikum elektronicznego, ot, lubiłem konsole i wszystko co elektroniczne. e jak byłem mały, chciałem budować roboty i kto we - może będę.

M. No i super. Wazne, zeby się nie zatrzymywać. Pierwszy przystanek to kupno tajnego sprzętu, ale późniejsze cele powinny być bardziej ambitne. Bo nie ma nic gorszego niz dorosły kolo, którego szczytem marzeń jest kupno nowego wyświetlacza do komóry czy e lufetg do kosiarki. A listów od Czytelników, którzy chcieliby pracować w branzy recenzenckiej przychodzi tyle, ze jakby się chłopaki skrzyknęli, to i z 10 nowych magazynów konsolowych mogłoby powstać... Ale na to pewnie i za parę lat nie wpadną.

Zresztą genialna spraws to moje technikum elektroniczne. Najlepszy nauczyciel był od polskiego... Kiedyś kolega powiedział mu, ze chyba nie lubi za bardzo dzieci, na co ten: "dobry drwal nie musi lubić drewna. Osobiście wolę iść do lekarza, który umie leczyć, a nie lubi. A od kochania dzieci są pedofile". Albo kiedyś kolega wstał i pyta się, czy może poprawić pałę, na co usłyszał: "to sobie popraw i siadaj..." (...).

M. Normalne duze łódka albo inny zubr z puszczy dla Twojego nauczyciela. Jakby został pedagogiem, mówiłbym dokładne to samo (o niegrzeczne bachory wieszał za nogi przez okno).

MOŻNA!

[...] Witam. Niedawno obchodziłem swoje 20. urodziny, miałem czas na przemyślenia podczas Świąt Wielkanocnych... Spotkania rodzinne nie są w mojej krwi, także tym tematem nie będę się tu zajmować. (...) Patrząc na rynek elektronicznej rozrywki nie sposób ominąć sprawy nowych i szybko nadchodzących "monster" konsolek. Skośnooocy oraz Amerykanie coraz bardziej odsłaniają karty, pokazując swój iwi pazur komercji. Momentami nie mogę opanować odruchów przeciwnych czy tez nieskoordynowanych. Coraz większy szmalec wkracza w branzę gier wideo. Czy to źle, czy dobrze? Nasila się większy natłok produkcji płytkich i nie wnoszących nic nowego. Bo czym są lekkie usprawnienia do zeszłorocznej wersji i zmiana opakowania tego samego cukierka? Chyba niczym, bo firmom niezwykle to się udaje i w to im grają. Niestety, *nie* mam zamiaru marudzić z tego powodu, że kasa rządzi wszystkim, bo takie juz czasy nastały. Je osobiście nie mam nic przeciwko komercyjnym tytułom, oczywiście jeśli są wykonane i stworzone z artyzmem jakiego oczekuję. Mogę uważać się za Gracza pełnego (jakkolwiek to rozumieć). Gram, bo KOCHAM siedzieć przy konsoli, jednej czy drugiej, starej czy młodej. Swego czasu nie pomyślałbym, za "obskoczę" wszystkie next-geny, po prostu w głowce się to nie mieściło. Ale Polak potrafi i jak się uprze, to wiadomo, do czego jest zdolny.

*HIV. A potrafisz otworzyć parasol w d**** oraz wejść po schodach krokiem defiladowym? (...) Gry wideo juz nigdy nie będą tym, czym były jeszcze 1,5 dekady temu. Ale swiat się zmienia, to naturalna kolej rzeczy.*

Chciałem tylko napomknąć, że czasy zmieniły się, jeśli chodzi o same gry i ich "stacje". Teraz patrząc na brzdąca przyciskającego w nowe tytuły jest mi dość dziwnie,), bo według mojej filozofii taki młody człowiek powinien zagrać najpierw na jakiejś starej maszynce typu Atari, C64 czy kochanej Amisi. Tylko że z tym jest problem, bo taki malolat jakby nie było jeśli interesuje się grami już w jakimś stopniu wtajemniczenia, to raczej nie chce patrzyć na take stare tytuły, archaiczne dodałbym. Mały człowiek po prostu nie musi o tym wiedzieć, czy nawet grać na Commodorku. Dlatego jestem dumny ze swoich początków (no, prawie), bo wiem, widziałem na własne oczy jak zmienia(ł) się świat gier wideo. Mimo że Polska to nadal kraj "10 lat za Murzynami", to jestem dumny chociaż z tego, jaki panował klimat zdobywania gier (transmisje radiowe, kasetniak i do boju), odwiedzanie giełdy wchodziło w krew jak poranna kawa.

H. Tak, szkoda jednak, że kiedyś szczególnie intensywne, a obecnie nadal bardzo widoczne jest to, ze ne giełdach jest więcej kieszonkowców niż kupujących. Ale faktycznie, masz rację - serce rośnie na myśl, ze obserwowało się ewolucję branży. Odnośnie dzieciaków - nie zgadzam się. Wg mnie, na oldschoolową podróż przyjdzie czas w stosownym momencie, natomiast edukację właściwą wypada rozpocząć w tym przypadku od historii współczesnej.

Zmiana baki. Nie ma co się wkurzać o to, ze developer zawalił w obiecankach i nie wrzucił "rosnących drzew z biegiem lat", bo co to za innowacja? Uwielbiam postawę Rockstar i zabawę z jego GTA, które z każdą kolejną częścią przynosi masę zabawy - i dobrze, bo ja jestem z tego rad, że mogę nadal bawić się przy konsoli w swoim ulubionym fotelu, czy to z kumplami, czy z własną kobietą, bo każda sesja daje wiele niezapomnianych chwil. Bo jak nazwać partyjki meczyków w PES-a? Kolejne korytarze łudząco podobne do siebie w Silent Hill... A dziewczyna obok potrafi wzdrygnąć się w najmniej spodziewanym momencie (o sobie nie wspominam). Czy to nie słodkie? A jeśli już zapuścisz komukolwiek Burnouta 3, to rzeczywiście możesz wódkę sam pić,).

H. Nie ma co się wkurzać? To wyobraź sobie, ze developer obiecał Ci wspaniałe mieszkanie na strzeżonym osiedlu, podjarany wpłaciłeś kasę (pre-order), a gdy przychodzi do przeprowadzki okazuje się, ze zamiast dwupoziomowej, 160-metrowej chawiry dostajesz zaledwie 50-metrową klitkę w beznadziejnej okolicy, zaś ochronę stanowi "zły pies" (ślepy Burek znaleziony w lesie, uczulony na kości i stroniący od szczekania). Przykłady, którymi się podparłeś, uważam za wyjątkowo nietrafione, bowiem stanowią któreś z kolei sequele. A ja się kiedyś wkurzę na rzeczone i walnę w kogoś tak mocno, ze mu się odbije komunijną oranżadą.

Chciałem w tym liście pokazać to, czego ludzie czasami nie widzą. Ja zawsze uważałem, ze gry powinny bawić i dawać masę radości czerpanej z kolejnych chwil przed konsolą. Większość ludzi marudzi już zanim gra ujrzy światło dzienne. Nie powinno tak być, liczy się ocena obiektywna. Tego będę się trzymał do końca swoich dni, bo wiem, widziałem i grałem w "ewolucję kolejnych pokoleń gier wideo" i oczywiście czekam na kolejne, owocne dni next-genów... [...]" ???, ???

H. Coś pokręciłeś, sam nie wiem co, ale niech Ci będzie. Zgadzam się z tezą, ze gry powinny przede wszystkim bawić. I póki mnie bawią - szarpię namiętnie.



Ankieta na forum

Wakacje – granie czy obijanie?

Wreszcie wakacje! Po ciężkim okresie grania, pora na zasłużony wypoczynek. Każdemu z nas chyba takowy się należy, w końcu przez cały rok jak nakręcone na korbkę roboty oddawaliśmy się w pełni ciężkiemu obowiązkowi - graniu. Na naszym ukochanym forum miesiąc temu założyłem kolejną ankietę. Tym razem trochę inną niz zwykle: jak planujesz zagospodarować zbliżający się wolny czas i czy pieniujesz grać? Jeśli tak, jakie wybierzesz tytuły? Oto wybrane przeze mnie opinie. Pozdro, do zobaczenia za miesiąc. □ [Sojer]

"(...) Wakacje... Juz mi trochę powszedniają, wszak mam je od 12 maja (malurka zdana,), ale planuję tak naprawdę zacząć urlop od czerwca. Wówczas ukaze się GTA SA na Xboxa i nudę mam z głowy - generalnie planuję grać i zajmować się wszystkim, co mnie interesuje (...)" Marlon, Ustrzyki Dolne

"(...) Gorące wakacyjne dni na pewno spędzę na dworze z przyjaciółmi, jednak na bank nie zapomnę o graniu. Wieczorem, zmęczony po całym dniu wojazy usiądę sobie na kanapie i dla rozluźnienia zapodam jakąś gierkę (...)" Tomeku-kun, Poznań

"(...) Niestety, obowiązki nie pozwalają mi juz od dłuższego czasu na głębsze wtopienie się w stacjonarny świat rozrywki. W związku z tym bliskie mi są handhelldy, a ostatnio nowy zdobywca mojego serca - Dual Screen. Uwazam, ze ten sprzęt przez okres wakacyjny będzie służyć wiernie i w wolnych momentach dostarczy sporo zabawy, przynajmniej tak jak dotychczas. I wątpię, by w wekacje było inaczej (...)" Tori, GBcentrum

"(...) Wakacje raczej przeznaczę na granie i ukończenie takich tytułów jak TimeSplitters: Future Perfect, Zelda: Ocarina of Time i Zelda: Wind Waker. W planach mam tez zakup Tales of Symphonia. Uwazam, że wakacje powinno się spędzać w gronie przyjaciół, ale moi są tak nudni, ze wolę siedzieć w domu (...)" Faustus, Opole

"(...) Wypadałoby wzrok podleczyć odpoczywając od konsolki tak z dwa miesiące, w końcu nie samym grami człowiek żyje (i kogo ja oszukuję,). Pamiętajcie, ze ze oknem jest świat zbudowany z większej ilości trójkątów i bardziej realny niz cokolwiek na ekranie TV. W dodatku, że tak powiem, "namacalny", totez wskakujcie w silpy czy inne tam bokserki i jazda na plażę prężyć mięśnie przed picią piękną. Tylko uważajcie, bo niektóre dziewczyny też grały w Breakdown. (...)"
TomisH, Łódź

"(...) W wakacje na pewno nadal będę męczył Forza Motorsport, na PS2 skończę jakiegoś RPG-a (zapewne Disgaea). Przed wakacjami zaopatrzę się w PSP, więc jeżeli gdzieś wyjadę, to również będę grał. Oprócz tego non-stop PES4, o z nowości - God of War (...)" Bartiz, Przemyśl

"(...) Ten rok był wyjątkowo nieprzychylny, jeśli chodzi o czas na granie. Nie udało mi się ukończyć żadnego tytułu. A wakacje to wspaniały czas, żeby to nadrobić: NG (Very Hard), Fable, Forza, Halo (Legendary). To na razie w planach. Oczywiście nie obejdzie się bez wyjazdu nad jezioro, a grać pewnie będę po nocach, tak jak dziś. (...)" Flik, Wrocław

"(...) W wakacje to je do roboty idę, aby trochę hajsu na nowe konsole uzbierać. Poza tym pewnie standardowo pojadę do rodziny, oczywiście z PS2 i tam będę grać, grać i grać... az padnę. Ale na pierwszym miejscu stawiam pracę. (...)"
Snejk, Szczecin

"(...) Wakacje nie będą się dla mnie różnić od dnia codziennego, bo zostaje mi praca. Aczkolwiek nie przeszkodzi mi to w graniu. Czas zacząć nadrabiać zaległości w kwestii „debeściaków" na obecną generację konsol. Lato to również czas szalonych i upalnych weekendów! W końcu skumam się z ziomusiem, i na jego działce, w niedokończonej chałupie pośród szumiącego lasu, w środku nocy zajmiemy się Silent Hill 4. Hardcore leto będzie, po co mi wakacje? (...)" Wujaszek JJ, Wrocław

Koperty nadesłali: Adrian Prodnikow, Maciej Wolny, Przemysław Konterski.

HC ROOM CZYLI... POKÓJ GRACZA

HIV: Kolejna produkcja z serii "Małe, ciasne, ale własne, w dodatku konsolowe!". Miłego oglądania







Szymon Byrka z Dębina napisał: "Siemka! Zasyłam fotki mojego HC Roomu. Pokój jest mały, ale w sam raz dla jednego Gracza, efekt dopełnia zestaw kina domowego z dekoderem Dolby Digital. Na zdjęciach widać mojego podrasowanego Xboxa - pomalowałem go na złoto, bo ten kolor najbardziej chyba pasuje, zamiast loga wstawiłem oryginalny wietrak z mojej zasłużonej PS2 i dodałem jeszcze oświetlenie. No pokładzie X-a mam dysk 160 GB, zainstalowanego Linuxa i masę playerów do odpalenia filmów, z tytu konsoli zamontowałem optyczne wyjście, szkoda kasy na kabel, wiadomo () Jeżeli mój pokój trafi na łono Waszego czasopisma, to będzie to dla mnie dowód, że jesteście naprawdę COOL!!! Pozdro dla całej ekipy!" Hmm, może nie na łono, ale na łamy PSX Extrema trafiłeś. Czujemy się zatem "naprawdę COOL". Jak widać na załączonych obrazkach, konsola przyjęła barwy ochronne i wtopiła się w otoczenie. Nie masz problemów z jej odnalezieniem? Hłehłe! Jeśli kiedyś ją zgubisz, będziesz miał chociaż pamiątkę, którą do Ciebie wysyłam. Pozdro!

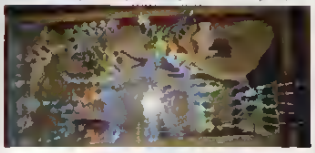
WYZNANIA

"[...] Jestem Hardkorem i nie wstydzę się tego powiedzieć. Hardkor to świetna rzecz, ale zdecydowanie tylko dla wybrańców. Chciałbym, żeby Hardkoru przybywało [.] Tomasz B , Swarzędz

Myślaq. Fajnie. Żeby tak jeszcze było wiadomo, co to ten hardkor jest i gdzie to można kupić. Ale wiem - to tylko dla wybranców, a nie żadne dmuchane lele na Allegro czy wszy w szkole, że każdy może cyki i już je mieć. Trudno, co zrobić.

WOLNY CZAS

"[...] Zobaczcie, co się dzieje, gdy ludzie mają trochę wolnego czasu i się nudzą. Robią różne rzeczy, bądź



nic nie robią :) My akurat wybraliśmy tę pierwszą opcję i podsyłamy Wam nasze dzieło [...]" Sash & Moro, ???

HIV: No, brawo! A z oryginałów też tak potraficie ?

KONIEC Z TYM!

"[...] HIV!!! Wkur**ł em się!!! Możesz być spokojny, nie na Ciebie!!!

HIV: Ufff, kamień spadł mi z serca.

Na naszego ukochanego dystrybutora gier na rynek polski!!! Żeby nie zawracać przysłowiowej gitary, przechodzę do sedna!!! 2,5 roku temu kupiłem konsolę PS2 i nosiłem się z zamiarem nie przerabiania jej. Mówiłem sobie: "Nie dokonam na niej przestępstwa, kupię gierkę raz na pół roku i będzie git"!

H: Mehehe! Gdy kupiłem swoje pierwsze auto, przyrzekałem sobie, że będę je myć i odkurzać co najmniej raz w tygodniu. Przy okazji zakupu kolejnej fury nic już sobie nie przyrzekałem...

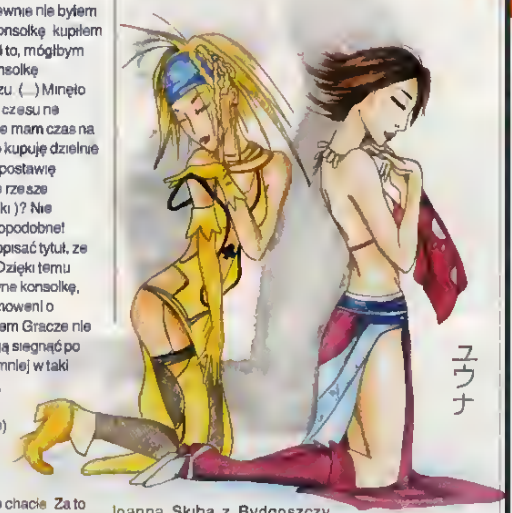
Sytuacja nabiera tempa w zatrważającym tempie. Wychodzą coraz lepsze killery, jest ich na pęczki, a mnie krew zalewa! Mogę sobie tylko poczytać na ich temat, ale kupić - nie (powód: fundusze, których brak w XXI-wiecznej Polsce, a firmy pokroju Sony Poland zdzierają grube kaski ze gry!). Płacić 250 złotych za płytkę, to już nawet nie przesada! To nie skandal! To tragifarsa!!! Dziękuję za legalną współpracę, postanowiłem przerobić konsolę, po czym delektować się hitami. Niemożność zagrania w takie perełki, jak: God of War, MGS3, Splinter Cell: Chaos Theory je**e mnie w głowę! Moje przemyślenia zmieniły się diametralnie. Nie obchodzi mnie nawet to, czy coś się stanie z laserem. "Kopernik, wstrzymaj Ziemię! Ja wysiadam!!!" [...]" ??? e-mail

H: Rozumiem Twoją frustrację, jednak zastanów się, czy aby na pewno Sony Poland zdzierało z Ciebie kasę? Generalnie nie mam w zwyczaju bronić tej firmy, ty, dywizji odpowiedzialnej na PlayStation, ale w tym przypadku nie masz racji, więc wyluzuj. Jeśli wyjedziesz zagranicę, szybko się pokapujesz, że ceny oryginalnych gier wszędzie są podobne. Alternatywę stanowi nabywanie gier "platynowych". Skoro jednak zdecydowałeś się przerobić konsolę - baw się dobrze, lecz "Pana Tysiąca" w to nie mieszaj. On i tak miał sporo nieprzyjemności.

SENTYMENT

"[...] Witam! Moja historia z konsolami zaczęła się dobrych parę lat temu, gdy na rynku królowała PSX, a ja zakochałem się w Tekken 2 (i pewnie nie byłem sam). Jednak zanim nabyłem konsolkę, kupiłem czasopismo PSX EXTREME) i to, mógłbym rzec, znacznie wcześniej niż konsolkę. Przypadliście mi do gustu od razu. (...) Minęło już tyle lat... Ja już nie mam tyle czasu na granie, co kiedyś, jednak zawsze mam czas na PSX EXTREME - Wasze pismo kupuję dzielnie, dalej i czytam dokładnie. I teraz postawię pytanie: Czy to dzięki Wam całe rzesze ludzików pokochały gry i konsolki)? Nie śmiejcie się, bo to bardzo prawdopodobne! Potraficie na łamach pisma tak opisać tytuł, że ślinka cieknie na samą myśl) Dzięki temu wiele osób, jak i ja, kupiło zapewne konsolkę, dzięki Wam są doskonale informowani o świetku konsolowym i dzięki Wam Gracze nie mający już czasu na granie mogą sięgnąć po pismo i delektować się przynajmniej w taki sposób grami. Mówiąc prościej, granie schodzi na dalszy plan, a Wy dalej na czele (niesamowite). Może to z tym delektowaniem głupie, ale ja tak właśnie to robię, bo nie mam innej możliwości pomimo 2 konsol. Nie chcie. Za to właśnie chcę Wam bardzo podziękować i to właśnie jest list dziękczynny). Tylko nie obrastajcie w piórka. Po prostu chciałem choć w małym stopniu uzmysłowić to i owo. Przykład mojej osoby to doskonały przykład) Pozdrawiam! []" Bartek, ???

*HIV: Hmm, przestań się mazać. Opłacają nas ogromne koncerny, więc staramy się pisać o grach najlepiej, jak potrafimy. Gry firm nie "smarujących" dostają zaniżone noty. Proste, nieprawdaż? (...) A teraz kilka słów na seno. W dłoniach dzierżysz 95. numer PSX Extreme. Wkrótce stuknie nam "setka". Sto miesięcy. Nie sto tygodni, lecz miesięcy właśnie. A to oznacza 8 lat! Jak sobie pomyślę, ile to czasu - du*ę mi ściska z wrażenia! Kiedyś poświęciłem kilka dni na to, aby skatalogować wszystkie teksty, jakie napisałem do PE. Wychodzi przeszło 10 MB plików txt!!! No tak, wszak nie za darmo łapy mi się trzęsą i zmieniam co rok klawiaturę. Ile gier "obejrzałem" ile tego i tamtego - głowa mała. Co przeżyłem, to moje. I choć moje życie zdążyło się diametralnie zmienić na przestrzeni minionych lat (co oczywiste) nadal kocham to, co robię, i bardzo bym chciał wytrwać na posterunku kolejne 8 lat, tak aby doczekać liczby 200 na okładce PE. Będę miał wówczas "w pigułę" siwych włosów i sporych gabarytów brzuszek, szarpał zawzięcie na PS4 oraz Xboxie 1500 100 800 teksty będzie za mnie wklepywał syn (ja już nie dam rady trafiać w klawisze). Jednak świadomość, że ktoś czeka na mój tekst, powinna mnie wówczas mobilizować, szczególnie w odniesieniu do tzw. korzennych fanów () Loki, śmigniemy po pomidorówkę...?*



Joanna Skiba z Bydgoszczy

ISSN1429-172X · INDEX 340898

PSX EXTREME

GRUPA

ROK IX • Numer 7/2005 (95)

Adres redakcji:
ul. Sokolska 65, 40-087 Katowice
tel. (0-32) 258-50-64
redakcja - (0-32) 20-80-326
fax (0-32) 20-80-329

Internet:
www.psxextreme.pl

Redaktor Naczelny:
Przemysław Ścierski (Mr. Ścira)
sciera@psxextreme.pl

Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczka (Aju)

Zg(Red.)ziole:
Andrzej Błaszczyk (Loki), Mirosław Grabe (Gamera), Norbert Kanieczny (Narby), Marcin Kosman (Koso), Tomasz Kozieł (HIV), Bartek Majowski (Kujot), Michał Mazur (Mazzi), Artur Salwarowski (Mutti), Tomasz Staron (Star), Marcin Teller (Myszaq), Michał Wiesner (pLaYmAn), Artur Włodarczyk (Shiva), Maciej Żmuda Adamski (Kali).

Współpracują:
Jakub Szarleja (KILu), Wojciech Pawlak (Cox), J & J Zagdańscy (Yahko & Terua), Torba (Tomasz Nowrot), Łukasz Szewczyk (Loser), Przemysław Małecki (M@jk), Bartosz Dawidowski (Zax), Grzegorz Drabik (Butcher), Hauwa, Pablo, Mashter Tun, Nemo, Dzujo, Sentinel, JuveFan

Proktykanci, "orbitanci" i korespondenci:
Sosza, Awe, Tap-chan

Oprawo graficzne:
Przemysław i Magdalena Ścierscy;
Andrzej Błaszczyk, Mariusz Wawrzyk

Materiały graficzne:
Patryk Stropny (Klaju), Krzysztof Jakiel (Cysia), Sebastian Ciężobka, HookGan

Korekto tekstów:
Maran Kosman (Koso)

Inspektor kontroli technicznej:
Bartek Majowski (Kujot)

Łamanie i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk, Mariusz Wawrzyk (Bufi)

Dział prenumeraty:
Aneta Majdura - aneta@psxextreme.pl
Dyżury: wtorek godz. 13-15, czwartek 9-11
tel. (0-32) 258-50-64
fax (0-32) 20-80-329

Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel. (0-32) 258-50-64, 20-80-329
e-mail: wydawnictwo@psxextreme.pl

Konto bankowe:
ING Bank Śląski o/Katowice
25105012141000002200655245

Druk. Elanders Polska

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.
Wydawca ostrzega PT Sprzedawców, że sprzedaż aktualnych i archiwalnych numerów czasopisma po cenie innej niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę Wydawnictwa i skutkuje odpowiedzialnością sądową!

Pila

DVD NEWS

Quentin Tarantino wciąż miesza z absadą swojego nowego, wojennego projektu "Inglorious Bastords". Ostatnio wysłał scenariusz do Eddiego Murphy'ego, któreqa podobnie jak swoqa czasu Travoltę chciałby dźwignąć z zawodowego dołka. Jeszcze niedawno identyczna przesłanie kierował do Sylvestra Stallone i Arnolda Schwarzenegera. Ciekawe. Panowie kiedyś mieli razem wystąpić w filmie (na dodatek westernie), ale nic doszło do produkcji. Może Quentin coś teraz zdziała? Jego kumplowi po fachu się udało (Rodriguez i jego nałodowane gwiazdami "Pewnego razu w Meksyku" oraz "Sin City")! Fabuła "Inglorious Bastords" przedstawi losy amerykańskich żołnierzy, którzy unikają stosnęcia przed plutonem egzekucyjnym, zgadzając się na udział w niebezpiecznej misji przeciwko nazistom. Dla nieqalonych, styranych życiem mord Stallone czy Arniego miejsce jak znalazł! Póki co jednak kontrakty na film mają podpisane dwaj aktorzy pojawiający się w niedawnym "Kill Bill" - Michael Madsen i Bo Svenson, a także komik Adam Sandler ("Little Nicky", gdzie w epizodzie występował właśnie Tarantino, czy "Dwóch gniewnych ludzi") oraz Tim Roth. Szykuje się ironiczna, wojenna opowieść z ciekawymi postaciami. Czy podobnie jak "Kill Bill" zostanie podzieta na dwie części? Nowa moda czy chęć zwiększenia zysku? [myq]

Z cyklu "Dziadki - Reaktywacja". Scenariusz czwartej części przygód Indiany Jonesa został zaakceptowany przez George'a Lucasa i Stevena Spielberga. Teraz czyta go Harrison Ford i jeśli nie będzie miał zastrzeżeń, prace ruszą pod koniec roku. Nad fabułą "Indiany Jonesa 4" pracował Jeff Nathanson, autor scenariusza "Godzin szczytu", który dla Spielberga przygotowywał już wcześniej skrypty "Złap mnie jeśli potrafisz" oraz "Terminal" (jakoś nie widzę w tych produkcjach dynamiki i efektownych akcji). Fakułę nowego Indiega przerabiano już dwukrotnie, co wcale dobrze jej am wróży, nie mówiąc już o emerytowanym Fordzie, który ani nie pobiegnie po zawalniącym się moście, ani z bicza szybko nie strzeli... Trochę to niepokojące. Spielberg na rok 2006 zaplanował też zdjęcia do biografii Abrahama Lincolna z Liamem Neesonem, gdzieś tam mejscy również "Vengeance" - oparta na faktach historia zamachu terrorystycznego w czasie Olimpiady w Monachium ('72 rok). Czyli co? Indiega nakręci w wolny weekend albo wieczorami? Ja iym sobie dał spokój z tą reaktywacją. [myq]

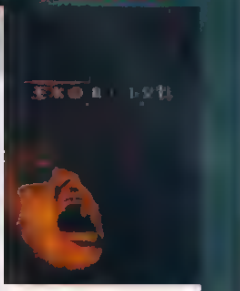
Zapowiedziana trzeci "Kreq" ("dwójka" zostawiła powaq fartkę...) Niestety, po dość kiepskim przyjęciu sequela, ta część będzie miała o połowę mniejszy budżet (30 baniek), amerykańskiego reżysera (pewnie jakiegoś debiutanta) oraz nie pojawi się tu raczej Naomi Watts. A może właśnie jakoś odświeży ta serię? Hmmm? [myq]



REGION DVD

MYSZAQ: Witam. "Epizod III" przeleciał przez świat. Wrażenia mieszane. Efekty świetne, gra aktorska miejscami tragiczna. Ale Yoda rządzi. Niebawem też będzie Batman, Superman, później ich konfrontacja, za iby chwyci się tez King Kong z dinozaurami w nowej produkcji Petera Jacksona. Fajnie. W tym miesiącu rozwiązujemy konkurs z PE#93. Poprawna odpowiedź na pytanie, jaki horror poza "Resident Evil" wyreżyserował Paul W. Anderson, to... "Ukryty Wymiar" ("Event Horizon"). Honorowałem tez "Obcy kontra Predator" (horror dość naciągany) oraz "The Sight" (telewizyjny thniler). Nagrody w postaci dwupłytowych edycji DVD filmu "Resident Evil: Apokalipsa" wygrali: Goworek Tadeusz (Jastrzebia), Strzaikowski Sebastian (Krasnystaw), Piątkowska Ewa (Strzelin), Karnaś Rafał (Warszawa) oraz Boryko Karol (Szczecin). Gratuiujemy. □

EGZORCYSTA: POCZĄTEK / EXORCIST: THE BEGINNING



Oto mamy w końcu prequal do legendy horroru pierwszego "Egzorcysty". Prequel, który kręcono dwukrotnie, zmieniając obsadę i reżysera (pierwsza warsja, wg Paula Schradera, nia spodobała się wytwórni). Prequal o młodości Ojca Mernna, który wygląda tutaj na starszego i bardziej styranego życiem niz w oryginalnym pierwowzorze (grający go Stellan Skargard celuje w coś pomiędzy karykaturą alkoholika i spoconą wersją Indiany Jonesa). Nie jest więc najlepiej. Sama tabuła przedstawia odkrycie tajemniczego kościoła z czasów bizantyjskich, który budowniczy zeraz po zakończeniu roboty zakopali w ziemi. Co kryje się wewnątrz prawie nienaruszonych przez czas murów, jaki ma z tym związek opętanie afrykańskiego dziecka i pradawny, mroczny artefakt? O tym wszystkim szybko przekona się Ojciec Merrin. Pomoze mu taz wesoła pielęgniarka grana przez naszą Izabellę Scorupco (Iza umie zagrać wszystko... bo ma zestaw trzech min na krzyż). I tak to się jakoś ciągnie. Niestety, klimatu tu praktycznie brak, a sceny starcia z czystym złem to już dobra komedia. Fakt jest kilka udanych wątków - ujęcia z setkami ukrzyżowanych do góry nogami ludźmi czy ołtarzem wewnątrz świątyni mają w sobie dużo mroku. Nawet groteskowy atak hien przynosi trochę oryginalnosci. Niestety, całość tonie w schematach i po prostu nia nadaja się na coś, co miałoby wskrzasić moc "Egzorcysty". Po wakacjach do kin me trafić odrzucona wcześniej warsja Schradera (ponoć bardziej psychologiczna) - poczekajmy na nią. Dobrze radzę. □ [myq]

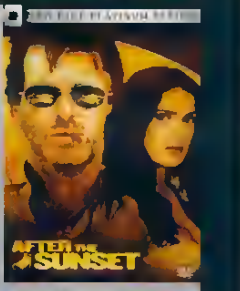


Najciekawszy moment: efektowne otwarcie, miłosne pląsy lzy
Dodatki: brak

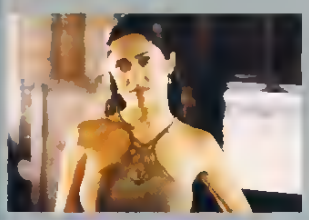
FILM 5+ DODATKI -

dystrybucja: SPI
reżyseria: Renny Harlin
występują: Stellan Skargard, Izabella Scorupco, James D'Arcy, David Bradley
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: horror
czas trwania: 114 min

PO ZACHODZIE SŁOŃCA / AFTER THE SUNSET



O ile do recenzowanego poniżej "Raya" podszedłem dość nieufnie, a jednak wraz z rozwojem fabuły film po prostu mnie wciągnął o tyle z "Po Zachodzie Słońca" było odwrotnie. Dwójka znanych, podstarzałych wprawdzie, ale przez to jeszcza bardziej charakterystycznych aktorów (Brosnan i Harrelson), piękna i zdecydowanie nie podstarzała Salma Hayek, dynamiczna, ciekawa sekwencja otwarcia... Nic zatem dziwnego, za obraz na wstępie przykuł moją uwagę. Historia złodziejskiej pary (ex-Bond i ex-dziewczyna Banderasa), tropiącego ich dość niezdarnego agenta FBI (Harrelson) wymyślne przygotowania do kradzieży wielkiego brylantu, ironiczny humor i odcinanie się od wizerunku nieskazitelnych macho - tak miało być. Tego się spodziewałem. Niestety im dalej w scenariusz, tym więcej dłużyzn, braku pomysłów na akcję oraz banałów. Owszem, są malownicze ujęcia tropikalnej wyspy damskich kształtów i klaty Brosnana (jakżeby się mogło bez niej obejść), ale tu przez pół filmu nic się nia dzieje! Gadają, chodzą, na konsec trochę kombinują... Zdecydowanie za mało jak na komedię akcji. Relacje z półki "złodziej-policjant" są nawet zabawne i dość nieszablonowe, ale czemu u licha brakuje jakichś spektakularnych wymian ognia, pościgów? Ograniczenia kasy czy jak? Za do edycja DVD prezentuje się bez zarzutu - od wygłupów Harrelsona na planie filmowym, po wywiad ze złodziejem klejnotów. Szkoda jednak, za sam film to bardzo przeciętna, choć wsparta zestawem gwiazd i wakacyjnych plenerów bajeczka □ [myq]



Najciekawszy moment: kradzież otwierająca film, ujęcie brzuszka Salmy
Dodatki: komentarza audio, gogi z planu, zestaw trzech materiałów z produkcji, sceny niewykorzystane, wywiad za złodziejem klejnotów, porownanie efektow wizualnych, zwiastuny

FILM 6- 8+

dystrybucja: Warner Bros. Poland
reżyseria: Brat Rattner
występują: Pierce Brosnan, Salma Hayek, Woody Harrelson, Don Cheadle
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: komedia/akcja
czas trwania: 97 min

RAY



Z filmami biograficznymi bywa różnie. Potrafią wciągać i zaciekawiać, potrafią też nużyć. Jedno jest dla nich (i tych lepszych, i tych gorszych) wspólna - trzaba przed seansem odpowiednio się nastawić. I choć nagrodzona Oskarami opowieść o Rayu Charlesie zdecydowanie częściej dotyka tej pierwszej opcji, to i jej zdarzają się dłużyzny. Jest trochę spłyconych wątków (z nalogu heroiny nie wychodzi się tak łatwo), są rozciągnięte w czasie sekwencja, jest również genialnia oddający postać Raya Jamie Foxx (to ten od wożenia Toma Cruise'a taksówką). Przede wszystkim jednak "Ray" serwuje niebanalną historię rozwoju czarnej muzyki i zestaw genialnych kawałków z pianinem na pierwszym planie... Naprawdę można się wczuć, a pomysły Charlesa na mieszanie jazzu, country, bluesa, gospelu i rock n'rolla po prostu każą drgać przynajmniej jednej z nog (kogo, bez względu na muzyczny gust, nie kręci utwór "Hit The Road Jack"?!). Zresztą co niaintaresującego mogło się znaleźć w fabule o niewidomym, czarnym koleżce, który ostro bral dragi, hurtowo wyrywał babki przez sam uścisk dłoni, a przy okazji zrewolucjonizował światową muzę? Również sama dodatki w edycji dwupłytowej opracowano zawodowo (jest ponad 25 minut nie pokazywanych dotąd fragmentów, dłuższa sekwencja muzyczna, dokument o współpracy Foxxa z Charlesem itd.). Myślisz, że nia ruszy Cię brzmienie sprzed 20 lat? Ja tez tak myślałem. A później podkręcałem wzmacniacz, kiedy Ray zaczynał szalać z klawiszami! □ [myq]



Najciekawszy moment: tworzenie kolejnych utworow
Dodatki: komentarze audio, rozszerzona wersja filmu, rozbudowane występy muzyczne, jam session z Foxxem i Charlesem, przygotowania do roli Raya, wspomnienia o Rayu, 14 usuniętych scen, zwiastun kinowy, zwiastun koncertu

FILM 7+ DODATKI 8+

dystrybucja: Universal
reżyseria: Taylor Hackford
występują: Jamie Foxx, Regina King, Kerry Washington, Harry J. Lenix
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: biografie/dramat
czas trwania: 160 min

Vincent Cassel, francuski zakapior znany ostatnio z "Ocean's 12" wraca do korzeni i wystąpi w krwawym, pełnym ostrych scen "Le Skaitan". Zapowiada się kontrowersyjny obraz porównywalny do kilku innych filmów z udziałem tego aktora, np. "Nienawiści", "Doberman-u" czy ultracheregp "Nieodwracalne". "Le Skaitan" będzie opowiadał o grupie młodych ludzi, którzy przez przemoc poszukują coraz wyższych skoków adranaliny. Ich marzenia mogą się spełnić, kiedy pewnej nocy po wyjściu z klubu spotykają mężczyznę, który w czasie makabrycznego rytuału zamierzu oddał się diabłu. [myq]

Wróci nie tylko Indiana Jones, ale i John Rambo! Stallone w końcu przeforsował napisany przez siebie scenariusz i zdjęcia ruszą na początku 2006 roku w Bułgarii. Johnowi tym razem terroryści porywają córkę i chłop chwyta za dawno zakrzany karabin... Czy wyjdzie z tego coś wartego uwagi? Dość mocno wątpię, chociaż całość produkuje studio Nu Image (równolegle prowadząc takie projekty jak "Czarna Dahlia" De Palmy czy "The Wicker Man" z Nicolasem Cagem). Roboczy tytuł to "Rambo IV: Holy War". Trochę łamerski, sami przyznacie. [myq]

DVD NEWS

HDAdvance 2.0 PAL

PS2



HDAdvance 2.0 (właściwie jest to europejska wersja 2.1, taki bowiem numer pokazuje się w programie) pozwala na wykorzystanie dowolnego wewnętrznego dysku twardego, podłączonego do PS2 za pomocą Network Adaptora, do uruchamiania z niego oryginalnych gier. Program przeznaczony jest do modeli 3000X, 3900X i 5000X, czyli większości konsol będących obecnie w posiadaniu europejskich użytkowników. W kartonowej kopercie znaleźliśmy standardowy zestaw: dwie płytki (CD i DVD) i instrukcję obsługi do nich (po angielsku i po chińsku) oraz 2 sztuki slidetoole i jego instrukcję obsługi, do której można mieć jednak spore zastrzeżenia - jest bardzo niestarannie odbita ne ksero i przez to miejscami nieczytelna. Oczywiście żeby program mógł działać, trzeba jeszcze zaopatrzyć się w Network Adaptor i dysk twardy, szybko zresztą okazuje się, że „twardziel" nie może być jednak tak zupełnie "dowolny" jak mówi reklama - lista obsługiwanych dysków znajduje się ne stronie producenta. Szczególną zaletą HDAdvance jest jego duże szybkość - gry ładują się z dysku mniej więcej dwukrotnie albo nawet trzykrotnie szybciej niż z CD/DVD, nie trzeba zonglować płytkami i laser konsoli może w końcu trochę odpocząć. Program ma przyjemną, czytelną szatę graficzną, a jego użytkowanie jest banalnie proste - instalowanie gier na dysku, ich uruchomienie i zarządzanie dyskiem to przeważnie kwestia naciśnięcia jednego klawisza. Dodatkową zaletą jest jeszcze to, że obie płytki zaopatrzone są w większe TOC-e, idealne do "podmianek". Niestety, HDAdvance nie jest jednak pozbawiony wad - nie działają ne nim wszystkie dostępne obecnie gry, część gier trzeba specjalnie patchować, dlatego przed jego zakupem sprawdźcie, czy Wasze ulubione gry na pewno są obsługiwane. W sumie produkt należy jednak do udanych i naprawdę wart jest każdej wydanej na niego złotówki. ☐ [Yohko&Teruo]





Plusy:

- działa na najbardziej rozpowszechnionych w Europie modelach PS2
- duże szybkość i niezawodność
- bardzo proste użytkowanie programu

Minusy:

- nie działa ze wszystkimi dostępnymi grami
- niektóre gry trzeba specjalnie patchować przed użyciem

Werdykt: ★★★★½ cena 109 zł

USB Extreme PAL ver. 1.0

PS2/PStwo



Zestaw USB Extreme to "młodszy brat" HDAdvance. Umożliwia podłączenie zewnętrznego dysku twardego USB do wszystkich modeli PS2 (PStwo również) i odpalanie z niego gier. "Zestaw" to w sumie zbyt wielkie słowo - w kartonowej kopercie dostajemy jedynie płytkę DVD i jednostronicową, czarno-białą instrukcję obsługi (oczywiście tylko po angielsku), do kompletu trzeba jeszcze dokupić odpowiedni zewnętrzny dysk twardy USB albo zwykły dysk i zewnętrzną obudowę USB do niego. Musimy mieć też dostęp do komputera z Windows 2000 lub XP, bo to na nim formatujemy dysk i instalujemy gry, konieczny jest też chociaż jednorazowy dostęp do Internetu - część oprogramowania trzeba ściągnąć ze strony producenta. Swoją drogą pierwszy dysk twardy, jaki postanowiliśmy wykorzystać, Seagate 80 GB (plus obudowa USB), nie zadziałał, wymieniliśmy go na Maxtora 40 GB i... poszło! Ne stronie producenta znajduje się lista obsługiwanych dysków - warto tam zajrzeć przed zakupem, żeby uniknąć niepotrzebnych rozczarowań. Samo formatowanie dysku i zrzucanie ne niego gier z CD/DVD nie są trudne, możemy je zresztą wykonać ne dwa sposoby: przy pomocy narzędzi DOSowych ze strony producenta, co wymaga trochę zachodu i pewnej znajomości obsługi komputera (większość operacji wykonujemy z linii komend w trybie DOS), można też ściągnąć wersję "okienkową" programu, która znacznie ułatwia całą procedurę: nie działa jednak jeszcze zbyt stabilnie. Płytka działa w trybie "Plug&Play", nawet ne nieprzerobionej konsoli, zaś sam program odpala się szybko i ma całkiem czytelne menu, choć mogłby nieco popracować nad doborem kolorów. Program wykrył prawidłowo naszego USB Sticka (większe napędy USB mogą zresztą z powodzeniem posłużyć do odpalania mniejszych gier). I wszystko byłoby już mniej więcej idealne, gdyby nie bardzo długa lista gier, która nie działają z tą wersją USB Extreme. Te zaś, które działają, wczytują się wooooolno i mają tendencję do dość częstego przycinania się ne filmikach - jest to związane z ograniczeniami przepustowości samego portu USB. Podsumowując - USB Extreme to dobre, ale nie idealne narzędzie dla posiadaczy PStwo i najstarszych modeli PS2 (1000X, 1500X, 1600X), choć może ich zniechęcić jego wysoka cena. Wszyscy inni mają do dyspozycji inne, lepsze, szybsze, a przede wszystkim tańsze narzędzie - HD Advance. ☐ [Yohko&Taruo]



Plusy:

- działa ze wszystkimi wersjami konsol
- stosunkowo proste użytkowanie programu

Minusy:

- konieczność używania peceta do instalowenia każdej gry
- konieczność ściągnięcia części oprogramowanie przez Internet
- nie obsługuje wszystkich typów dysków
- krótka lista obsługiwanych gier
- przycinanie się filmików
- brak slidetoole
- zbyt wysoka cena

Werdykt: ★★★☆☆ cena 149 zł

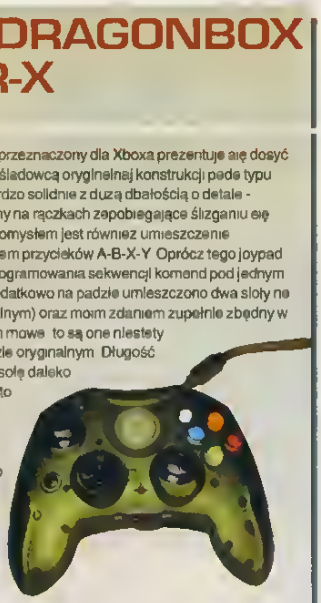
Gorące podziękowania dla Marcina "Hwoarango" Majchrzyka za pomoc w przeprowadzeniu testów!

☐ Programy do testów zostały dostarczone przez firmę Complus, tel. (71) 360 88 55 11 00 - 15 00, www.complus.pl.

KONTROLER DRAGONBOX TERMINATOR-X

Xbox

Nowy kontroler Dragonbox Terminator-X przeznaczony dla Xboxa prezentuje się dosyć ciekawie: jednak jest on tylko wiernym naśladowcą oryginalnej konstrukcji pada typu „S" firmy Microsoft. Kontroler wykonany jest bardzo solidnie z dużą dbałością o detale - wyposażono go w dobrej klasy plastiki oraz gumy na rączkach zapobiegające ślizganiu się dłoni po dłuższym czasie zabawy. Ciekawym pomysłem jest również umieszczenie przycisków specjalnych (biały i czarny) nad polem przycisków A-B-X-Y. Oprócz tego joypad posiada funkcję programowania macro, czyli programowania sekwencji komend pod jednym klawiszem (przydatne choćby w bijatykach). Dodatkowo na padzie umieszczono dwa sloty ne karty pamięci (identycznie jak w padzie oryginalnym) oraz moim zdaniem zupełnie zbędny w tym modelu wyłącznik wibracji. Skoro już o nich mowa - to są one niestety znacznie słabsze i bardziej delikatne niż w padzie oryginalnym. Długość kabla nie zachwyca (ok. 2m) i jeśli ktoś ma konsolę daleko od miejsca usadowienia czterech liter, to może to uznać za minus (w przeciwnym wypadku to zaleta - wszak nie ma nic gorszego od plątających się kabli). Terminator-X wydaje się dość solidną i udaną konstrukcją, chociaż jest to tylko kolejny klon oryginalnego pada typu „S" i konkurować z nim może głównie ze względu ne swoją niższą cenę. Dostępne są modele w kolorze zielonym oraz niebieskim. ☐ [norby]



Plusy:

- duże dbałość o jakość wykonanie
- bardzo duże podobieństwo do oryginalnego pada typu „S"
- dobra cena

Minusy:

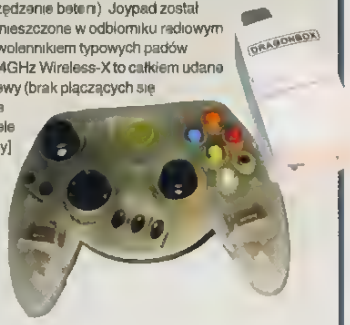
- słabiej odczuwalne wibracje niż w padzie oryginalnym

Werdykt: ★★★★☆ cena ok. 80zł

KONTROLER DRAGONBOX 2.4GHz WIRELESS-X

Xbox

Kontroler Dragonbox 2.4GHz Wireless-X (również dla Xboxa) to przedstawiciel padów z rodziny bezprzewodowych. Podobnie jak testowany poprzednik, tak i ten joypad charakteryzuje się dużą dbałością o jakość wykonania oraz tym, że bardzo przypomina oryginalny joypad typu „S" firmy Microsoft. Kontroler ten komunikuje się z konsolą drogą radiową na częstotliwości 2.4GHz poprzez odbiornik umieszczany w porcie konsoli. Jeden odbiornik potrafi obsługiwać sygnał z czterech padów w tym samym czasie (dodatkowe kontrolery można dokupić osobno). Połączenie drogą radiową następuje po naciśnięciu przycisku connect na odbiorniku oraz przycisku na padzie. Odpowiednie diody informują o pracy urządzenia. Podczas testów bywały drobne kłopoty z nawiązaniem połączenia (odbiornik nie potrafił zlokalizować pada, chociaż ten znajdował się tuż obok konsoli), jednak kiedy już „nić porozumienia" została nawiązana, utrata zasięgu następowała niezmiernie rzadko (kontroler utrzymuje zasięg w odległości do 7-8 metrów od konsoli). Pad zasilany jest z czterech bateri AAA (małe „paluszki") o stosunkowo długiej żywotności (do 48 godzin zabawy), dodatkowo można go podłączyć do zasilacza 5V (sprzedawany osobno). Niestety, założone baterie zwiększają ciężar pada, przez co jest znacznie cięższy od pada oryginalnego. Troszkę ciężej pracują również triggery. Funkcje wibracji zbliżone jest jakościowo do tej w padzie oryginalnym, jednak brakuje mi w tej konstrukcji wyłącznika wibracji, takiego jak w padzie Terminator-X (dla oszczędzenie bateri). Joypad został pozbawiony portów na karty pamięci, które zostały umieszczone w odbiorniku radiowym podłączanym do konsoli. Chociaż osobiście jestem zwolennikiem typowych padów przewodowych, to muszę przyznać, że Dragonbox 2.4GHz Wireless-X to całkiem udane i stabilna konstrukcja oferująca komfort podczas zabawy (brak plączących się kabli przed konsolą), chociaż niewielka sporadyczne kłopoty z nawiązaniem połączenia. Dostępne są modele w kolorze krystaliczno-białym oraz czarnym. ☐ [norby]



Plusy:

- duża dbałość o jakość wykonania
- duży zasięg i stabilna praca

Minusy

- kłopoty z nawiązaniem pierwszego połączenia lub po utracie zasięgu
- brak mechanicznego wyłącznika wibracji (dla oszczędności bateri)

Werdykt: ★★★★☆ cena ok. 140zł